NR 6/98 (14) CZERWIEC 1998 CENA: 4.00 ZŁ

WPRASOWANKA - SUPER PREZENT DLA KAŻDEGO

Reset

MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

.1 ZLOTYCH

Forsaken
SWAT 2
SPEC OPS
Might & Magic 6
MOTORHEAD
WORLD CUP 98
REDLINE RACER

PLAKAT
MK Annihilation
ODLOTY
O KOŃCU ŚWIATA
BLACHY
VOODOO2

F1C

gra miesiąca

9 771428 286079

139 zł

Historia II Wojny Świat. - Blitzkrieg

139 zł

Encyklopedia Świata - Ameryka

152 zł

Encyklopedia Kotów

152 zł

Encyklopedia Człowieka

44 zł

Trzy czaszki Tolteków

62 zł

Podwójne kłopoty Buda Tuckera

35 zł

Zagadki Lwa Leona

62 zł

Payuta I Bóg Lodu

market 2000

Dom Sprzedaży Wysyłkowej

Nasza oferta PRZYKUJE Twoją uwagę!!!

Bezpłatna infolinia: 0-800 66-002

Zamówienie i pełna informacja nic nie kosztuje!
Infolinia czynna:
pon. - pt. 10.00-20.00, sobota 10.00-16.00

Wszystkie ceny zawierają VAT. Wysyłka za darmo, odbiór za zaliczeniem pocztowym, realizacja zamówienia do 7 dni roboczych.

Kilka hitów z naszej oferty:
Quake II 125 zł, **Final Liberation** 139 zł, **Carmageddon** 89 zł, **Zork Grand Inquisitor** 134 zł, **Hexen II** 125 zł, **Tomb Rider II** 134 zł, **Dark Reign** 107 zł, **Heavy Gear** 134 zł, **Star Control** 130 zł, **World League Basketball** 139 zł, **FIFA '98** 134 zł, **Panzer General** 134 zł, **Clash** 62 zł, **Fighting Force** 139 zł.

A dla najmłodszych:
Lasy Podpoduszańskie 98 zł, **Czarownica Agata** 53 zł, **Multimedialne Ia, Ia, Ia** 53 zł, **Urodziny Prosiaczka** 53 zł, **Marzenia Złotej Rybki** 53 zł, **Tomek i Oskar** 89 zł, **Sekrety Króla** 62 zł, **Herkules Animowana Bajka** 143 zł

Te i wiele innych tytułów znajdziesz w naszym bezpłatnym katalogu i na stronie internetowej **www.market2000.pl**

PO STARCRAFCIE SPODZIEWAŁEŚ SIĘ WIELE, OTRZYMASZ ZNACZNIE WIĘCEJ

STARCRAFT™

Blizzard Entertainment i znak Blizzard należą do CUC Software International Group. Wszelkie prawa zastrzeżone.

TRZY RÓŻNE RASY

W zależności od tego, czy poprowadzisz nomadycznych, wojowniczych Terran, starożytnych, tajemniczych Protossów czy żarłocznych, zwierzęcych Zergów, musisz opracować zupełnie różne strategie, aby wykorzystać specjalne jednostki, zdolności i technologie każdej z ras.

RÓŻNORODNOŚĆ TERENÓW WALKI

Włącz się w śmiertelną mieszankę walki kosmicznej, rajdów planetarnych i infiltracji tajnych baz. W walce o panowanie w galaktyce pokieruj oddziałami terrańskich czołgów oblężniczych, niewidzialnych myśliwców, protosskich Archonów i zergowskich Ultralisków.

REWOLUCYJNE EFEKTY SPECJALNE

Wspaniałe efekty świetlne generowane w czasie rzeczywistym, prawdziwy zasięg wzroku i zaawansowany system graficzny łączą niezwykły realizm taktyczny ze wspaniałymi efektami wizualnymi.

ROZGRYWKI PO SIECI LOKALNEJ

Do ośmiu graczy może brać udział w pasjonującej walce o zwycięstwo, korzystając z jednej kopii gry!

NIEZRÓWNANY EDYTOR KAMPANII

Z niespotykaną łatwością możesz tworzyć własne misje oraz całe kampanie! Podczas tworzenia niezwykłych nowych światów do gry dla jednego i wielu graczy możesz ustalać warunki zwycięstwa, tworzyć wyjątkowych bohaterów, zmieniać dźwięki i teksty kreując całkowicie nową fabułę gry.

WSPÓŁZAWODNICTWO PRZEZ INTERNET

Dzięki DARMOWEMU* dostępowi do serwera Battle.net możesz wyzwać przeciwników z całego świata. Możliwa jest gra do 8 graczy przeciwko sobie, sprzymierzonych lub w grupach. Dodatkowo prowadzony jest światowy ranking najlepszych graczy, a także różnorodne turnieje.

* darmowy dostęp do serwera Battle net wymaga dostępu do sieci Internet, koszty ktorego ponosi sam gracz.

DOSKONAŁA INSTRUKCJA OBSŁUGI

Kilkadziesiąt stron dokładnej instrukcji wprowadzi Cię w świat Starcrafta, poprowadzi za rękę w nauce obsługi oraz odkryje przed Tobą możliwości jednostek bojowych.

OSTRZEŻENIE

Przestrzegamy przed kupowaniem pirackiej wersji Starcrafta. Nie ma na świecie żadanej prawidłowo działającej pirackiej kopi gry. Niezależnie od wielu innych błędów **PIRACKI STARCRAFT NIE DZIAŁA NA DARMOWYCH SERWERACH BATTLE.NET SŁUŻĄCYCH DO GRANIA W TĘ GRĘ Z LUDŹMI Z CAŁEGO ŚWIATA.**

GRA TWÓRCÓW TAKICH HITÓW JAK

Diablo™ & Warcraft® II

Koniecznie odwiedź naszą stronę w internecie
www.cdprojekt.com

BLIZZARD ENTERTAINMENT
WWW.BLIZZARD.COM

CD PROJEKT

battle.net

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ CD PROJEKT
(0-22) 672 89 09
- Sprzedaż wysyłkowa
- Infolinia na temat produktów
- Obsługa zarejestrowanych klientów

Biuro: Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel (0-22) 25 07 03, **Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków** ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17; **Radom** pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19;
Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; **Warszawa** ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65
E-mail: cdprojekt@cdprojekt.com.pl Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt, CD Projekt i logo CD Projekt zastrzeżone.

Nieruchomości

CD Menu 4-5
Prenumerata 83-84
Listy 86-87

Nowości

Widoki na przyszłość 8-13
Na Horyzoncie 14-17

Recenzje

F-15 22-24
Spec Ops: Rangers Lead The Way 26-27
Shadow Master 28
Forsaken 30-31
Beast Wars 32-33
SWAT 2 34-35
Outwars 36-37
War Breeds 38
Descent to Undermountain 39
Hexen 2 — Portal of Praevus 40
Sentinel Returns 41
Might & Magic VI „The Mandate of Heaven" 42-43
Queen: The Eye 44
Reah 45
Of Light & Darkness 46-47
M1 Tank Platoon 2 48-49
World Cup 98 50-51
Hardball 6 52
FPS Ski Racing 53
Plane Crazy 54
F1 '97 55
Ultim@te Race Pro 56
VR-Powerboat Racing 61
Redline Racer 62-63
Motorhead: High Velocity Entertainment 64-65

Przygrywki

Quake World 66-67
Karcianki 68-69
RESET Diablo Klan 70-71
Klub Strategii 88-89
Koniec i bomba 90-91

F-15

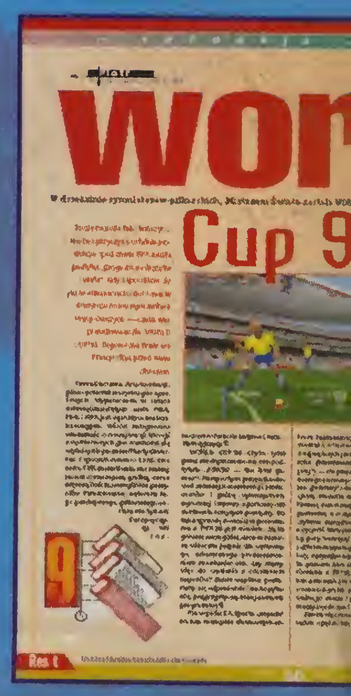
Na Dzień Dobr
Kayteck zupełnie odle
ciał, i był to najlepszy
odlot w tym miesiącu
Dalej może być już tylko
gorzej.

REAH

Spustoszony świat REAH bardzo nam pasuje z uwagi na pesymistyczny nastrój całej Red_Akcji. Świat ginie, brakuje wody w wannie, Mamuta suszy.

WORLD CUP 98

Czego chcą ludzie końca wieku? Oczywiście, chleba i igrzysk! Po chleb do sklepu na rogu, zaś po igrzyska tylko do nas — doskonały zawodnik PIT-er w drużynie nie pozwoli jej zginąć. Wielkie igrzyska już niedługo — u nas realistyczna symulacja, czyli Puchar Świata w każdym domu.

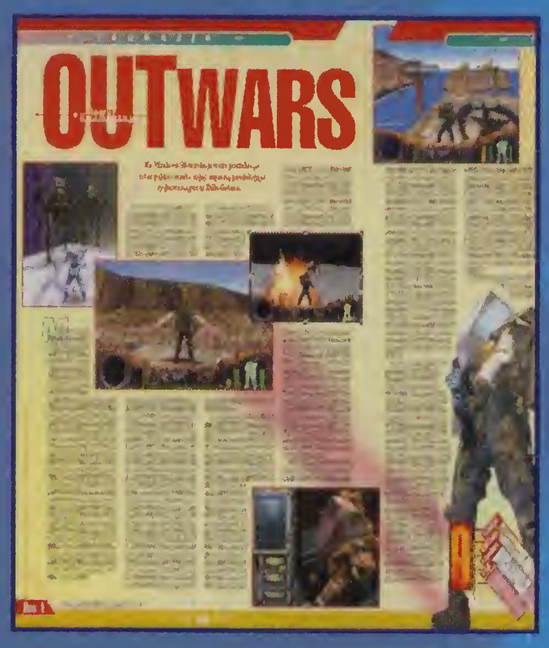


BEAST WARS

Hammer ukazuje swoje oblicze — miał być głównym myślącym, ale, niestety, transformował się parokrotnie i ten atrybut w bestialskiej wojnie z innymi transformatorami zatracił.

OUTWARS

Okazało się, że bez wojny ani rusz — na pogorzeliskach cywilizacji nędzne pozostałości z dumnej niegdyś rasy walczą w ruinach pięknych niegdyś miast. Koniec jest bliski, ale rozpaczliwe walki w OUTWARS dają cień nadziei.



M1 TANK PLATOON2

Przed końcem świata można ewentualnie schować się w czołgu. Najlepiej oczywiście w M1 Abrams. I to od razu całym plutonem.

MOTORHEAD

Gdy jednak cały pluton się nie zmieści, można wtedy zwiać w inny sposób, na przykład na motorach. Jak to zrobić, powie wam REDLINE RACER.

Poradniki

Netstorm 72
Nightmare Creatures 73
Black Dahlia cz. 1 74-75

Multimedia

Giercowanie w windzie 98
Tajemnice ludzkiego ciała 79

Blachy

MONSTER 2 czyli jak słaby jest mój procesor ..80-81
Modem Jaton Modulator 56 82
TrackMan Marble FX 85
Primax SoundStorm 3D 85

Odloty

Intro 92-93
Konstrukcja 95
Od początku do końca wszechświata 96-97
Kalendarze 98-99
Koniec Świata 100-101
Boski Nakaz 102-103
Czekając na Dzień Sądu 104-105
Czas filmowej Apokalipsy 106
Mortal Kombat: Annihilation 107
Nowa Era 108-109
Apokalipsa w szkolnych lekturach, czyli gdyby to był temat maturalny 110-111
Kyrie Eleison 112-113
Życie po śmierci 114-115

Reset

Numer 6 (14) Czerwiec 1998

Nakład 70,000 egz.

PL. ISSN 1428-2860

Redaktor Naczelny:
Emil Leszczyński

Zastępcy Naczelnego:
Marek Konderski,Grzegorz Miller

Sekretarz redakcji:
Adam Siemieński

Dyrektor artystyczny:
Mirosław Urbaniak

Sztab graficzny:
Piotr Leczkowski, Piotr Hrycyk

Korekta: AS

CD Manager: Kamil Mętrak

Projekt graficzny Reset CD:
Marek Niewiadomski

Stali współpracownicy:
Paweł Chmielowiec, Michał Cichy, Marcin Gutkiewicz, Adam Jagiełło, Tomasz Kowalski, Zofia Kurek, Michał Mazurkiewicz, Maciej Nawrocki, Maciej Ogiński, Piotr Pawlak, Tomasz Przyjemski, Kamil Ruszkowski, Adam Sobieraj.

Adres redakcji:
Reset ul. Chłodna 35/37
00-867 Warszawa
tel. (022) 654-78-23,654-70-04
fax (022) 654-57-95

e-mail: Redakcja@Reset.com.pl

Internet: WWW.Reset.com.pl

Kierownik produkcji:
Małgorzata Frajndt

Prenumerata:
Małgorzata Jóźko
tel. (022) 654-78-23 w. 171

Promocja:
Małgorzata Kozakiewicz
tel. (022) 654-78-23 w. 161

Reklama:
Cezary Wysocki
tel. (022) 654-29-09

Druk: Zakłady Graficzne Sp. z o.o.
ul. Okrzei 5, 64-920 Piła

Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych, zastrzega sobie prawo adjustacji tekstu, doboru tytułów i dokonywania skrótów nadesłanych materiałów.

Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za treść publikowanych ogłoszeń i zastrzega sobie prawo odmowy ich przyjęcia, jeśli ich treść lub forma są sprzeczne z linią programową bądź charakterem pisma lub są niezgodne z interesem Wydawcy.

Wydawca: ZPR S.A.
ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa
Miłościwie panująca
Dyr. wyd.: Weronika Tratkiewicz

NOWY Reset CD

Witam!

1) Dochodzą sygnały, że nowe menu się spodobało, ale okazało się, że na wolniejszych komputerach ładuje się zbyt długo. Dlatego, od tego numeru będą dwa menu — jedno przeznaczone dla szybszych maszyn, a drugie ma chodzić sprawnie na wolniejszych konfiguracjach.

2) Odpowiadając hurtowo na maile: Tło muzyczne ResetCD opracowała grupa Ventylator. Wielu z was pytało, czy można gdzieć kupić muzykę Ventylatora. Tak, można — ich pełna płyta jest już wydana!

3) Jeżeli ktoś z was ma fajną stronę www i chciałby ją zamieścić na naszym kompakcie w wersji off-line, to prosze o mail na adres kayteck@reset.com.pl

4) Wszystkie sprawy i uwagi dotyczące ResetCD wysyłajcie najlepiej na adres kayteck@reset.com.pl — wtedy jest największa szansa, że wasze opinie i rady dotrą tam, gdzie powinny.

5) Pozdrawiam i zapraszam

6) KaYteck

MAGAZYN

Fantastyka

Coś niecoś dla wszystkich miłośników fantastyki w każdym wydaniu. Co miesiąc będziecie mogli w tym dziale znaleźć recenzje, opowiadania, zdjęcia, grafiki...

Quake

Roos przeszukał swoje przepastne zasoby różnych różności i wybrał to, co każdy kwakowiec musi mieć!

Ultima On-Line

Coval ostatnio spędza więcej czasu w wirtualnym świecie Ultimy, niż w rzeczywistości. Ponoć zdążył już ożenić się po drugiej stronie. Jednak udało się go wyrwać na chwilę i zmusić do podzielenia się z innymi swoimi wrażeniami na temat jednej z bardziej intrygujących gier. Ciąg dalszy uwag natury luźnej...

Rejs

Na poprzednim CD z przyczyn od nas niezależnych zabrakło materiału poświęconego filmowi REJS. Bardzo przepraszamy — tym razem materiał jest na pewno.

Opowiadania

Cóż powiedzieć więcej — opowiadania to opowiadania. Jedne krótkie, inne dłuższe, jedne śmieszne, inne smutne... Co miesiąc znajdziesz tu małe co nieco do czytania.

Strona WWW

Wielu z was nie ma niestety z różnych przyczyn dostępu do internetu. Na naszym CD znajdziecie cała naszą home-page, taką jaką ją HAMMER stworzył...

Cheaty

Cheaty i trainery ułatwiają ukończenie co trudniejszych gier. W tym kąciku co miesiąc będzie czekała na was świeża porcja informacji. Oprócz standardowych tekstów znajdziecie tam różne przydatne pliki i programy pozwalające rozprawić się z wybitnie opornymi grami.

Śmiercionośne zabawki cz.5

Piąta część opowieści o niebezpiecznej chemii. Tym razem opiaty.

Industrial

Kolejna porcja informacji dla wielbicieli industrialnych dźwięków wpspomagana plikami różnego formatu i pochodzenia.

Virtual Fighter Club

A co w VF#3? Dział NEWS, nieco bogatszy w grafikę niż zwykle. Poza tym, po beta teście wraca SCREENSHOT ACTION. Zdjęcia własnej roboty m.in. z LAST BRONX, serii MK, VIRTUA FIGHTERA 2, WWF czy chociażby z dziadka STREET FIGHTERA 2. Choćby z tego względu powinieneś tu zajrzeć. Nie muszę chyba wspominać o RANKINGU MORDOBIĆ.

Blacha

Kilka cennych porad na temat prawidłowego chłodzenia procesora.

F-16

Niewielka monografia wielozadaniowego myśliwca bojowego, który ma szanse wejść do służby w polskim lotnictwie. Krótki tekst i niezłe zdjęcia. Niektóre obrazki są naprawdę odlotowe.

Wywiad z Liroyem

Wywiad to wywiad, a Liroya chyba nie trzeba nikomu przedstawiać. Tak więc... wywiad z Liroyem.

Clip

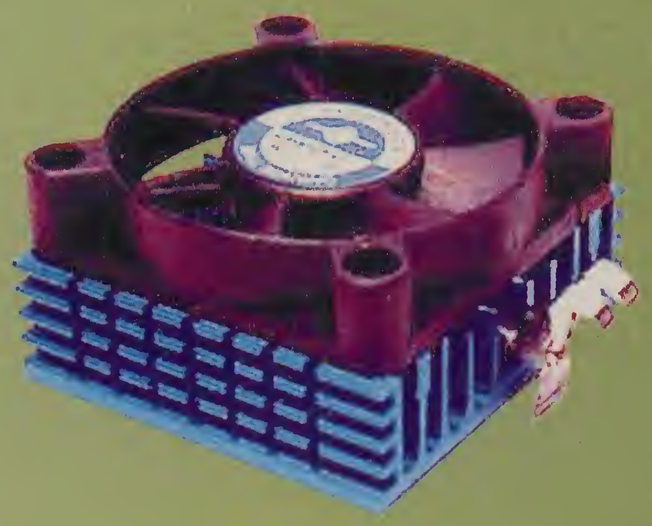
Videoclip niespodzianka — zgadnijcie jaki. W rolach głównych: pożywa Kasia Nosowska, mocno zdenerwowany Kazik i recenzent, który skończył marnie.

SPIS CD

Alien Earth
Anachronox
Armor Command . . . . . DEMO!!!
Army Men
Asheron's Call
Blood 2
Burnout: Championship Drag Racing . . . . . .DEMO!!!
Comanche Gold . . . . . .DEMO!!!
Commandos: Behind Enemy Lines
Crime Killer
CyberStorm 2
Cyberstrike 2
Deathtrap Dungeon
Descent 3
Descent: FreeSpace - The Great War . . . . . .DEMO!!!
Diablo II
Esoteria
EverQuest
Evil Core . . . . . .DEMO!!!
Excessive Speed
Fallout 2
Fifth Element
Fighter Squadron
Final Fantasy VII
Formula 1 '97 . . . . . .DEMO!!!
Front Page Sports: Trophy Rivers . . . . . .DEMO!!!
Half-Life
Hardball 6 . . . . . .DEMO!!!
Heart of Darkness
Heavy Gear 2
Heretic II
Industry Giant . . . . . .DEMO!!!
Jazz Jackrabbit 2 . . . . . .DEMO!!!
Lode Runner 2
M.A.X. 2
M.I.A.
Malkari
MechWarrior 3
Monster Truck Madness II . . . . . .DEMO!!!
N.I.C.E 2. . . . . DEMO!!!
NAM
Populous: The Third Coming
Redline
Seven Kingdoms: Ancient Adversaries
DEMO!!!
SimCity 3000
Star Wars: Force Commander
Stunt R.C. Copter
Su-27 Flanker 2.0
The Rocky Horror Picture Show
Ultracorps
UltraFighters
Vangers . . . . . .DEMO!!!
Vigilance
War Games
Wizardry VIII
X-Com Interceptor . . . . . .DEMO!!!
X-Fire
Z.A.R.

PATCHE

Age of Empires
Air Warrior III
Black Dahlia
Burnout: Championship Drag Racing
Deadlock II
Die By the Sword
Enterpreneur
F/A-18 Korea
F1 Racing Simulation
F22 Air Dominance Fighter
Hardball 6
International Rally Championship
Jazz Jackrabbit 2
M1 Tank Platoon II
Red Baron II
Spec Ops: Rangers Lead the Way
StarCraft
Streets of SimCity
Ultim@te Race: Three Track Edition
Warlords III
Z.A.R



TRAILERY

Twilight

USA, 1998 reż. Robert Benton, wyk: Paul Newman, Gene Hackman, Susan Sarandon

Desperate measures

USA, 1998; reż. Barbet Schroeder, wyk. Michael Keaton, Andy Garcia, Brian Cox

The Man in the Iron Mask

USA, 1998; reż. Randall Wallace, wyk. Leonardo di Caprio, Jeremy Irons, John Malkovich, Gerard Depardieu

Boogie Nights

USA, 1997; reż. Don Cheadle, wyk: Julianne Moore, Mark Wahlberg, Burt Reynolds

Deep Impact

USA, 1998; reż. Mimi Leder, wyk. Robert Duvall, Tea Leoni, Morgan Freeman

WIDOKI NA PRZYSZŁOŚĆ

widoki na przyszłość

Lato w pełni. Powietrze lśni z gorąca, ptaki zaczynają swe śpiewy już przed czwartą rano... aż żal marnować dzień przy komputerze. Gorącą atmosferę ostatnich dni w znaczący sposób podkręcają nadchodzące tytuły, z których wiele już dziś należy nazwać świetnymi — COMMANDOS, QUAKE 3, HERETIC 2, ANACHRONOX i ASHERON'S CALL to najjaśniejsze gwiazdy dzisiejszej odsłony „Widoków na przyszłość". Tradycyjnie zapraszam na garstkę informacji branżowych. Znajdziecie je poniżej.

Czystka w Id Software! Carmack i spółka pozbyli się nie kogo innego, jak Americana McGee — faceta, który stworzył efekty dźwiękowe oraz krwisty poziom Processing Plant w QUAKE 2. McGee będzie zajmować się teraz projektowaniem internetowych kasyn i salonów gier. Szkoda człowieka.

Już niedługo, gracze otrzymają sequel SPEC OPS. Tym razem gra opowiadać będzie o przygodach jednostek SEAL. W zapowiedziach są już kolejne części — DELTA, SWAT... Także Activision szykuje dla graczy niemałą ucztę. Modły wirtualnych piratów drogowych zostały wysłuchane. Przed końcem roku, do sklepów uderzyć ma INTERSTATE '82.

Na wakacje polecam wyjechać do Władysławowa albo Jastrzębiej Góry. Ewentualnie, Bieszczady. Z bardziej „światowych" miejsc — koncerty Tori Amos w Berlinie i Marilyn Manson w Zwickau (wschodnie Niemcy) w lipcu. Bawcie się dobrze.

Powtarzając za kolegami z pisma SS — „ludzie przychodzą, ludzie odchodzą".

Mamut Nowaletijka

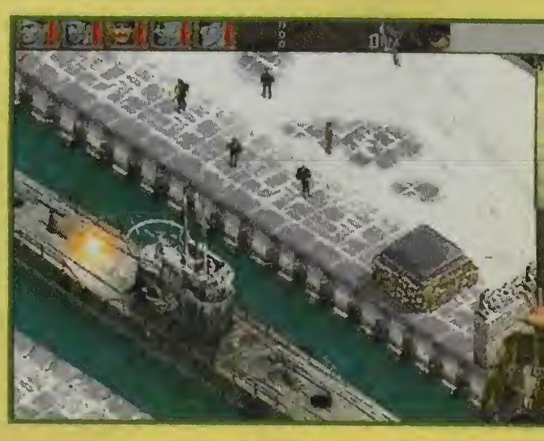
Życzę miłej lektury! :-)

BURNOUT DRAG RACING
Bethesda

Oto prawdziwa gratka dla fanów grzebania w silnikach i ustawiania najdrobniejszych parametrów sportowych bolidów. Najnowsze wyścigi Bethesdy skupiają się właśnie na tym — sam wyścig wydaje się być jedynie dodatkiem do dłubania w warsztacie. Lubiący sprawdzać działania wózków w różnych konfiguracjach będą mieli jak w raju — samych skrzyń biegów jest ponad dziesięć typów(!). Na domiar, na stronie Bethesdy znajduje się patch dodający nowy samochód do tych znajdujących się już w grze. Wydawca gry zapowiada rychłe pojawienie się nowych pojazdów. Aż chwyta za serce, eh?

COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES
Eidos Interactive

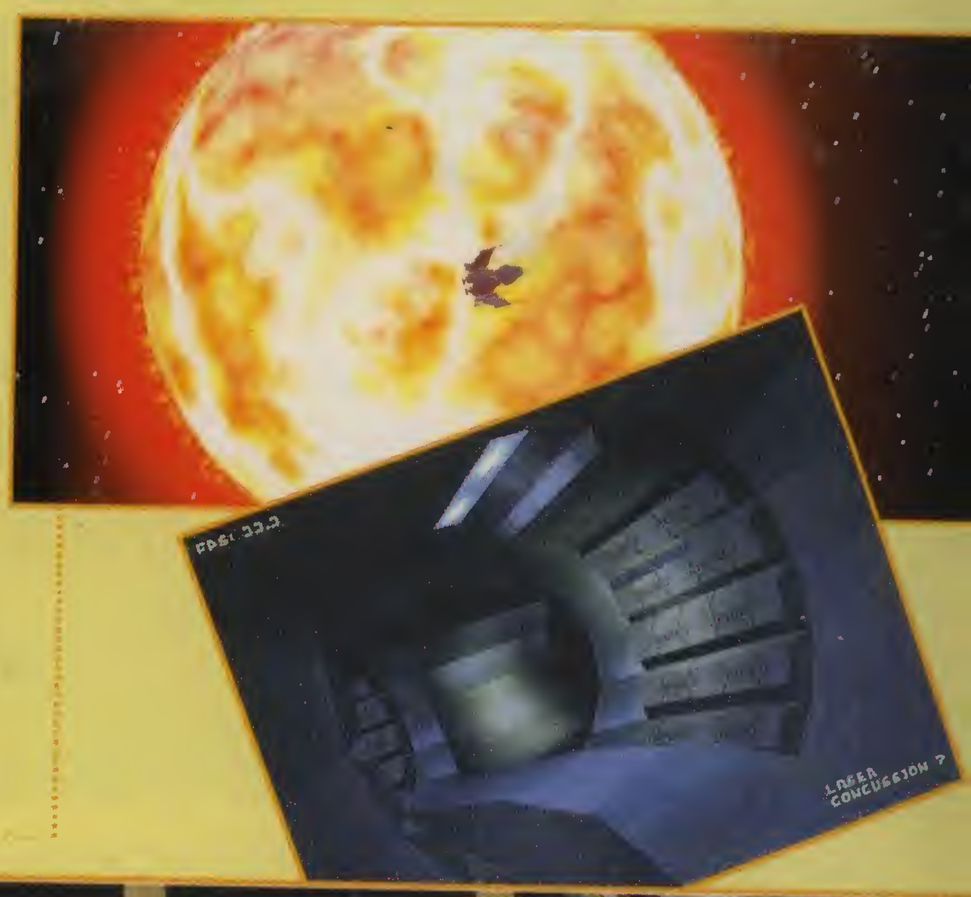
COMMANDOS opiera się w znacznym stopniu na arcydziełach wojennego kina przygodowego — „Parszywa Dwunastka" czy „Komandosi z Nawarony". Gracz dostaje pod swe rozkazy sześciu żołnierzy–degeneratów, dla których wyprawa na samobójczą misję okazuje się być znacznie atrakcyjniejsza od stawania przed sądem wojennym. Każdy ze służących graczowi komandosów będzie charakteryzował się innymi właściwościami i zdolnościami, jak na przykład tchórzostwem/odwagą czy chociażby znajomością ładunków wybuchowych. Poszczególne zadania będą musiały być wykonywane po cichu i z rozwagą — żołnierze zostaną bowiem rzuceni w głąb terytorium Trzeciej Rzeszy. Ogólnie rzecz biorąc, gra zapowiada się bardzo ciekawie. Ten konglomerat JAGGED ALIANCE i gry zręcznościowej ukaże się w czasie wakacji.



DEATHTRAP DUNGEON

Eidos Interactive

Po dłuższym okresie programistycznych wygibasów, DEATHTRAP DUNGEON wreszcie się pokazał. Niestety, jak się okazuje, panowie z Eidos Interactive nie popisali się: wydali grę co najmniej spóźnioną. Program wykorzystuje zmodyfikowany engine doskonałego TOMB RAIDER, lecz w tym wypadku „silnik" okazał się nie trafioną inwestycją. Reasumując — średnia grafika, niewygodny system walki oraz ogólna nuda ostatecznie dobijają ciekawy pomysł. Zagraj lepiej w DIE BY THE SWORD.



DESCENT 3

Interplay

Na ten temat wciąż niewiele wiadomo. Jedno jest pewne — Interplay przygotowuje całkowicie nowy, jeszcze bardziej trójwymiarowy engine na potrzeby trzeciej już części DESCENT. Program ukaże się pod koniec roku. Postaram się na bieżąco informować o przebiegu prac nad grą.

Activision

Jeszcze w marcu wydawało się, że udało się zażegnać konflikt dwóch zwaśnionych mocarstw, zaś w czerwcu Activision zapowiada kontynuację niedawnego przeboju. Piloci jeszcze przed końcem roku zasiądą za usprawnionymi sterami podrasowanych Gearów, aby na nowo zewrzeć się w morderczym boju. Zmianom ulec ma przede wszystkim engine graficzny HEAVY GEAR — środowisko ma być jeszcze bardziej plastyczne oraz zawierać ma więcej szczegółów.

Ion Storm

Na temat tego tytułu wciąż wiadomo bardzo niewiele, poza tym, że pracuje nad nim John Romero — ten sam, który wcześniej stworzył dla Id Software DOOM i QUAKE. ANACHRONOX będzie rozgrywanym z perspektywy trzeciej osoby RPG, osadzonym w realiach science fiction. Wprawdzie zespół Ion Storm milczy na temat scenariusza programu, ale już dziś możemy spodziewać się czegoś dużego — głównie ze względu na ogromne wymagania sprzętowe. Takiego szoku nie było nawet w przypadku UNREAL. Żeby w ogóle ruszyć, ANACHRONOX wymaga Pentium 200 z akceleratorem graficznym na pokładzie. Poza tym, gra potrzebuje 32 MB RAM oraz 100 MB na dysku twardym. ANACHRONOX ma pojawić się już niedługo, na dwóch srebrnych płytach bądź jednym krążku DVD. Cóż, za postęp trzeba płacić, ale znając kunszt Johna i spółki, ten wydatek się opłaci.

ANACHRONOX

EXCESSIVE SPEED
Epic MegaGames

Pamiętacie jeszcze FIRE FIGHT, przebój sprzed trzech lat? To imponujące dzieło polskich programistów lada dzień doczeka się powrotu na ekrany komputerów — otóż engine programu wykorzystany będzie w nowych, ekstremalnych w pełnym tego słowa znaczeniu wyścigach samochodowych. Graczowi przyjdzie wybierać spośród siedmiu odjazdowych wózków oraz czternastu wykręconych tras. Poza samym wyścigiem, w EXCESSIVE SPEED będzie dużo strzelania, przepychanek i karamboli. Cud miód, poza tym gra wykorzystywać będzie dobrodziejstwa akceleratorów graficznych i technologii MMX.

DIABLO 2
Blizzard Entertainment

DIABLO okazał się strzałem w dziesiątkę. W ten uproszczony RPG zagrywali się wszyscy — zwłaszcza sprawni sieciowo. Teraz, kilka lat po śmierci wielkiego diabła, na nowo odżywają plotki o jego istnieniu. Kierowana przez gracza postać jest już teraz doświadczonym bohaterem i wieść o powrocie Pana Terroru przyjmuje z należytym spokojem. Tyle o fabule. Co zaś tyczy się samej gry, to możemy spodziewać się dzieła zakrojonego na ogromną skalę. Sama przygoda będzie znacznie dłuższa i znacznie bardziej urozmaicona od swojej poprzedniczki. Lochy podzielone zostaną na kolejne kręgi piekielne, zaś „polowanie na czarownice" rozgrywać będzie się w kilku różnych częściach świata. Gracz będzie mógł zaopatrywać się w czterech różniących się od siebie miastach, a także wcielić się w nowe postaci — między innymi Paladyna, Amazonkę i Nekromantę (hurra!!!). Więcej na temat DIABLO II przeczytać możesz w majowym numerze Resetu, a także na stronach Reset Diablo Klan na naszej stronie internetowej.

Square Soft/Eidos Interactive

Wprawdzie o grze pisaliśmy już w dziale „Na Horyzoncie", ale warto jest znowu wspomnieć o FINAL FANTASY VII. Należy podkreślić, że gra stała się kultową pozycją na PlayStation, zaś jej wersja PC pojawić ma się w sklepach lada dzień. Niestety, posiadacze komputerów otrzymają jedynie czystą konwersję, zawierającą nawet niektóre bugi znane posiadaczom konsol. Programiści z Square Soft idą wyraźnie na łatwiznę, lecz miejmy nadzieję, że scenariusz, który zdążył już porwać miliony właścicieli PSX, zrobi odpowiednio duże wrażenie także i na posiadaczach domowych komputerów. Jakby na to patrzeć, konkurencja jest naprawdę mordercza...

FINAL FANTASY VII

COMANCHE
Novalogic

Trzecia część słynnego COMANCHE już niedługo oblana zostanie płynnym złotem. Nowa, odświeżona wersja programu trafi na sklepowe półki już w tym miesiącu. W grze zaimplementowana ma być obsługa technologii MMX oraz support akceleratorów graficznych. Poza tym, panowie z Novalogic obiecują napakować grę nowymi misjami, przewidzianymi tak dla samotnego gracza, jak i całego stada podniebnych kowbojów. Miejmy nadzieję, że tym razem chłopakom uda się wreszcie zadziwić wszystkich niesamowitym hitem.

HEART OF DARKNESS
Interplay

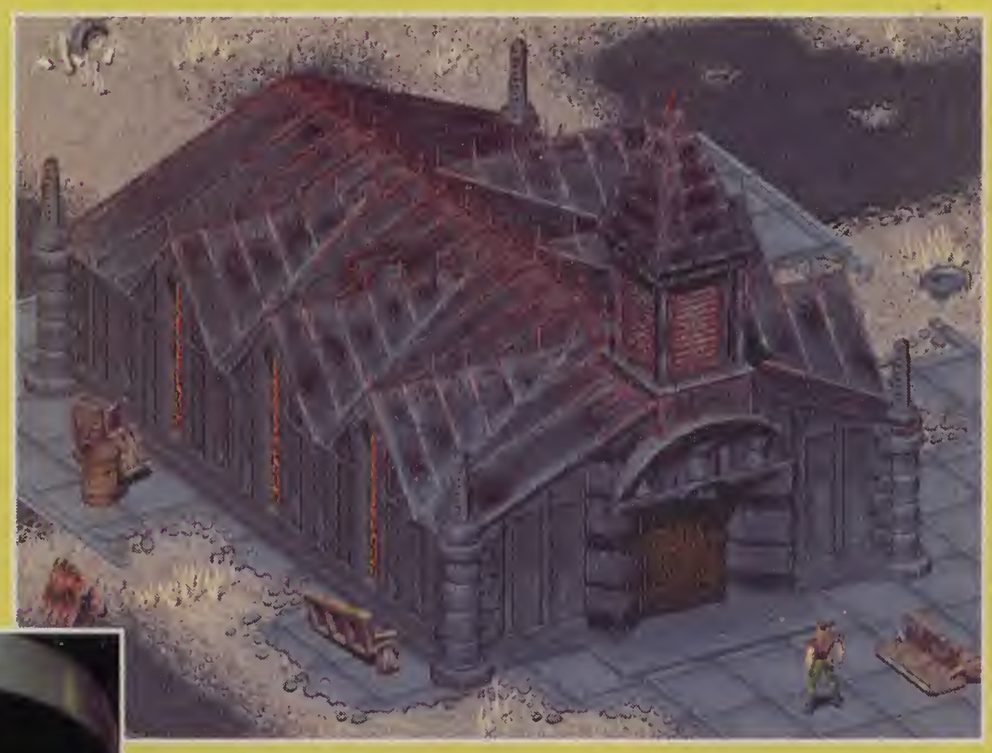
Jak się okazuje, HEART OF DARKNESS trzyma się bardzo dobrze. Prawa do HOD wykupił Interplay i praca nad grą leci całą parą. Przypomnijmy, że program powstaje już, z przerwami, ponad pięć lat. HOD będzie grą platformową, zawierającą w sobie bardzo żywy pierwiastek FLASHBACK lub ANOTHER WORLD. Wszak koncept „Serca..." opracował sam Eric Chai, ojciec wymieniowych przed chwilą pozycji! Interplay nie zdradza jednak zbyt wiele na temat swego projektu. Z nieoficjalnych źródeł wiadomo, że gra ulega wielu modyfikacjom — tak, aby w całości odpowiadała wymaganiom roku 1998. Złośliwi nazywają HEART OF DARKNESS platformowym UNREAL.

INDUSTRY GIANT
Interactive Magic

Młodzi ekonomiści i nieletnie rekiny finansjery będą mogli już niedługo sprawdzić swe siły w zmaganiach z komputerowymi imperialistami. INDUSTRY GIANT pozwolić ma na praktycznie nieograniczony rozwój w wybranej gałęzi przemysłu. Sprytni będą mogli zbijać kokosy sprzedając zabawki, samochody lub zacząć kręcić się w biznesie drzewnym. Poza tym, kapitaliści będą mogli budować linie komunikacyjne, a także naginać prawo i obyczaje do swych potrzeb. Czyż to nie piękne?

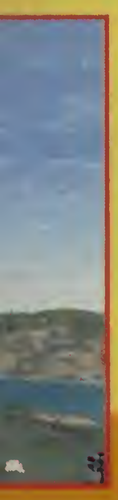
FALLOUT 2
Interplay

Kilkadziesiąt lat po wydarzeniach opowiedzianych w pierwszej części FALLOUT, pojawia się nowe niebezpieczeństwo. Nie wiadomo jeszcze konkretnie z czym będziemy mieli do czynienia, ale rozsądni ludzie już powinni zacząć się bać. Interplay obiecuje usprawniony engine, a także rozszerzoną fabułę. Gracz w jeszcze większym stopniu niż w pierwszej części będzie mógł decydować o swym własnym losie. FALLOUT 2 ukaże się w sierpniu.



TROPHY RIVERS
Sierra

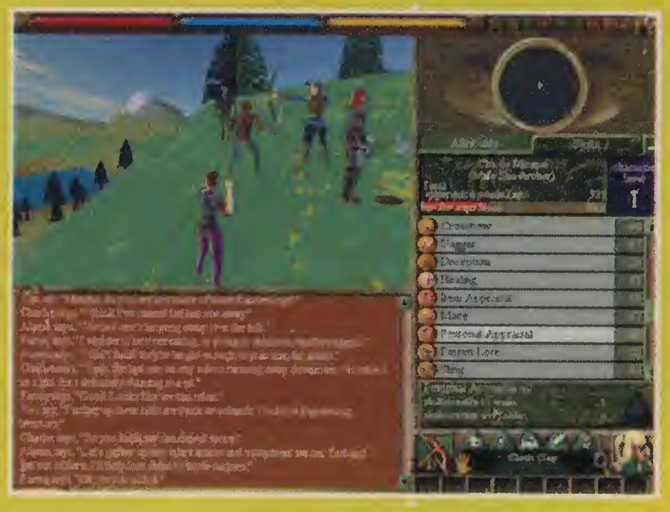
Uwaga, wielbiciele relaksu nad jeziorem, z wędką w dłoni! Już niedługo będziecie mogli nałapać ryb do woli, nie opuszczając nawet swego pokoju i komputera! TROPHY RIVERS, druga (po TROPHY BASS) symulacja łowienia ryb, przeniesie was nad najczystsze potoki, jeziora i stawy, gdzie będziecie mogli sprawdzić swe siły w walce z najwspanialszymi okazami płoci, okoni, łososi i karpi. Będzie także możliwy połów sieciowy... poprzez Internet lub łącze modemowe.



ASHERON'S CALL

Turbine Entertainment

Gry komputerowe wkraczają w zupełnie nowy wymiar — oto nadchodzi era, w której liczyć będzie się przede wszystkim rozgrywka sieciowa. Zwiastuny tej smutnej dla polskich graczy (pozdrawiamy Telekomunikację Polską) epoki już zdążyły się pojawić — NETSTORM, X-WING VS. TIE FIGHTER czy ULTIMA ONLINE mówią same za siebie. Do tego splątanego siatką grona dołącza ASHERON'S CALL — najnowsze dziecko nieznanej dotąd szerszemu gronu graczy firmy Turbine Entertainment. Podobnie jak ULTIMA ONLINE, tak i AC będzie rozgrywać się tylko i wyłącznie w środowisku dostępnym jedynie z pomocą Internetu. Co ciekawe, porównując statyczne screeny z obu produkcji dochodzi się do wniosku, że ULTIMA powstała jakieś sto lat temu. Nawet bez akceleracji sprzętowej, ASHERON'S CALL wygląda wybornie. Ten sieciowy RPG obserwowany będzie z perspektywy pierwszej osoby, lecz możliwe będzie też oglądanie akcji gry zza pleców głównego bohatera. Podobnie jak w UO, w AC będzie możliwe stworzenie własnej, niepowtarzalnej postaci, którą później zawojujemy świat. Trzeba także wspomnieć o jeszcze jednej, bardzo istotnej cesze gry — mianowicie świat gry będzie zmieniał się. Wraz z rozwojem zaawansowania graczy i napływem nowych pomysłów do głów projektantów, będą powstawać nowe miejsca, potwory, miasta, a nawet i całe kontynenty! Całość przyprawia o zawrót głowy. Na to błogosławieństwo należy czekać na klęczkach. Upadek (z wrażenia) w tej pozycji jest mniej niebezpieczny.



QUAKE 3

Activision

Heh... Tak, ta gra powstanie. Jak zapowiedział John Carmack, przed przystąpieniem do prac nad TRINITY (kolejny szok w dziedzinie fpp shooter), id Software definitywnie zakończy swą przygodę z QUAKE, wydając jego trzecią część. W stosunku do „dwójki", zmianom ma ulec przed wszystkim engine graficzny programu — reszta elementów gry zaczerpnięta zostanie bądź z QUAKE 2, bądź z nadchodzącego TRINITY. Dolną granicą sprzętu, na którym ruszy QUAKE 3, jest P166 uzbrojony w akcelerator. Jeśli zatem wciąż jeszcze nie posiadasz poczciwego Voodoo, najwyższy czas rozbić skarbonkę!

STAR WARS: FORCE COMMANDER

Lucas Arts

FORCE COMMANDER, najnowsza komputerowa odsłona „Gwiezdnych Wojen", należeć będzie do uwielbianego przez wszystkich gatunku RTS. Co ciekawe, FC będzie wykorzystywać potęgę akceleratorów graficznych, dzięki czemu „świat przedstawiony będzie zachwycał swym pięknem i realizmem" (słowa Toma Byrona, szefa działu marketingu Lucas Arts). Podobnie jak w STAR WARS: SUPERMACY/REBELLION, w FORCE COMMANDER wystąpi wiele znanych z srebrnego ekranu postaci — żeby wymienić tu tylko Leię, Hana, Darth Vadera czy droidy... Akcja gry umieszczona zostanie gdzieś pomiędzy wydarzeniami opowiedzianymi w „Nowej Nadziei" a „Powrotem Jedi". Z pewnością, LucasArts zadba o to, aby fani serii czuli się jak w domu. Gra ukaże się jesienią.

VANGERS

Interactive Magic

Po kolejnej, wielkiej zagładzie świat uległ potężnym zmianom. Jego nowi mieszkańcy, Vangers, poruszają się po nim w opancerzonych, naładowanych uzbrojeniem wozach. Wirtualny obraz nowej Ziemi jest doprawdy imponujący — wszystko pulsuje, żyje własnym życiem. Po dłuższej sesji grania w demo dochodzi się do wniosku, że grę przygotował zespół ludzi co najmniej niezrównoważonych psychicznie — owadopodobne wnętrza i plenery w połączeniu z bronią najnowszej generacji nie wymagają chyba komentarza. Autorzy obiecują siedem ogromnych poziomów, 37 pojazdów do dyspozycji gracza oraz 32 rodzaje uzbrojenia. VANGERS reklamowany jest sentencją „Prowadź, eksploruj, przeżyj". CARMAGEDDON z lotu ptaka?

HERETIC 2

Raven/Activision

Tak, to prawda — HERETIC II powstaje. Jeśli próbować umieścić chronologicznie wydarzenia opowiedziane w HERETIC II, to znalazłyby one miejsce w tym samym czasie co te, w których uczestniczyli weterani HEXEN II. Historia ta opowiedziana będzie jednak z nieco innego punktu widzenia i na pierwszy plan wysunięte zostaną w niej nieco inne wydarzenia. Jedno jest pewne — HERETIC II zarządzi i zrobi to w naprawdę imponujący sposób. Gra wykorzystywać będzie usprawniony engine QUAKE 2, co już teraz wzbudza szacunek dla wyglądu gry. Co ciekawe, akcja gry ukazana będzie z perspektywy trzeciej osoby. Inteligentna kamera, wzorem TOMB RAIDER, podążać ma za postacią bohatera (Lary'ego Crofta?).

POPULOUS: THE THIRD COMING

Bullfrog/Electronic Arts

Jedną z najciekawszych cech „Trzeciego Najścia" jest zachowanie wszystkich elementów serii przy jednoczesnym uproszczeniu zasad i sterowania grą. Interfejs gry przypominać ma nieco ten zastosowany w DUNGEON KEEPER, co jest równoznaczne z szybkim i bezbolesnym poznaniem programu. W POPULOUS gracz wcieli się w boga, który poprzez wykorzystywanie sił natury będzie kierował poczynaniami swych czcicieli. Autorzy obiecują dynamicznie zmieniające się środowisko — powstające nowe kontynenty i morza, śnieg i deszcz, tragiczne skutki suszy oraz orogenezę. Należy jednak pamiętać, że THE THIRD COMING powstaje bez udziału legendarnego Petera Molyneux, który tuż po wydaniu DUNGEON KEEPER odszedł z Bullfrog.

MECHWARRIOR 3

Microprose

Właściciel praw do świata Battletech, w którym to rozgrywa się seria MECHWARRIOR, amerykańska firma FASA, postanowiła sporo namieszać w biznesie wielkich robotów. I tak, nad MW3 pracuje zespół programistyczny Zipper Interactive, zaś programiści z FASA Interactive tworzący dotąd trzecią część sagi przeniesieni zostali do prac nad... czwartą odsłoną serii. Zarówno MECHWARRIOR 3 jak i MECHWARRIOR 4 wydane zostaną przez Microprose, w mniej więcej rocznym odstępie czasu. Wprawdzie Microprose uparcie milczy na temat czwartej części cyklu, ale wiele wiadomo już na temat MECHWARRIOR 3. W grze będzie można tworzyć swoje własne roboty, ustalać ich parametry oraz wybierać dla nich ekwipunek. Środowisko gry, wykorzystujące oczywiście dobrodziejstwa akceleratorów graficznych, będzie w pełni trójwymiarowe i zróżnicowane — wystąpią góry i kaniony, lasy, bagna i jeziora, ale także i całe miasta! Zgodnie z obietnicami, licznym zmianom ulegnie także samo sterowanie wielkim robotem — jego wnętrze oraz arsenał nie będą grzać się tak szybko, zaś utrata dolnej kończyny nie będzie równoznaczna z upadkiem i bezbronnym dogorywaniem na placu boju (w trzeciej części, Mechy nauczą się skakać na jednej nodze). W grze wystąpią także roboty nie związane z działaniami bojowymi — tylko i wyłącznie od sprawności i wygadania gracza będzie zależeć, czy ich piloci zechcą wspomóc go swymi siłami. Pytanie, czy potężny MECHWARRIOR 3 będzie w stanie zgnieść swą konkurencję?

JAZZ JACKRABBIT 2

Epic MegaGames

Zgodnie z zapowiedziami, pojawienie się JAZZ JACKRABBIT 2 będzie oznaczało wieczne święto dla fanów zręcznościówek i platformówek. Autorzy gry szczycą się wprowadzeniem do gry wysokiej inteligencji przeciwników oraz zaawansowanego systemu parallax scrolling. Poza tym, JAZZ JACKRABBIT naładowany będzie po brzegi skondensowaną akcją — na gracza czekać ma wiele przemyślnych pułapek i przeszkadzajek. Bohater gry uzbrojony będzie w dwanaście różniących się od siebie giwer, z czego większość podlegać ma możliwości rozbudowy. Oldschoolowa platformówka w wysokiej rozdzielczości — czegoś takiego dawno nie było, prawda?

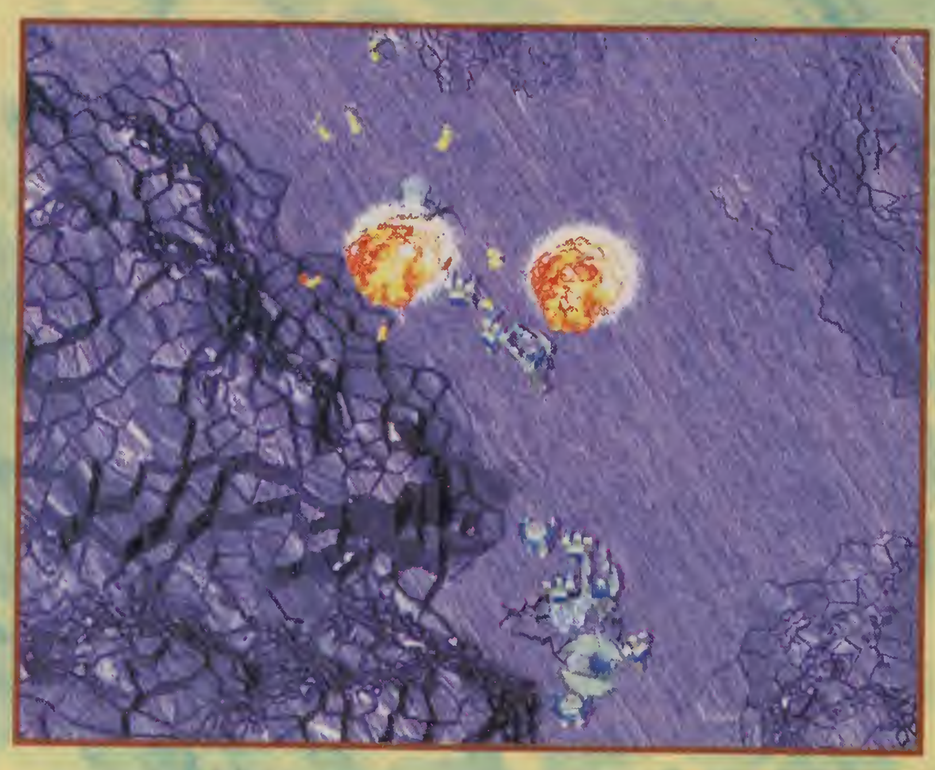
TOTAL ANNIHILATION

CORE CONTINGENCY

Po raz kolejny pancerne siły ARM i Core stają twarzą w twarz na linii frontu. Czy znajdzie się bicz na Krogotha? Zobaczymy już niebawem w oficjalnym dodatku do Całkowitej Zagłady (Starcrafta).

RTS pieszczotliwie zwany „Totalem" zrobił zawrotną karierę w społeczności internetowych strategów. Gra, nie pozbawiona wad w trybie dla samotnego gracza, okazała się być zdecydowanie najlepszą do tej pory wydaną strategią do zabawy wieloosobowej. Pod względem skomplikowania rozgrywki nie dorównuje jej nawet Starcraft. Ogromna popularność zaowocowała wydaniem dysku z dodatkowymi misjami, mającego pojawić się na półkach sklepów w Polsce dosłownie lada dzień.

Fabuła mówi o przegranej Core w trwającej już cztery tysiące lat wojnie i zupełnej destrukcji ich sił. W Galaktyce zapanował nowy, określony przez ARM, porządek. Jednak plotki o ukrytym gdzieś dowódcy Core i jego armii są prawdziwe. Rozpoczyna się wyścig po technologię Obcych, której potężna moc tkwi w Artefakcie. Jego posiadanie pozwoli Core zniszczyć Galaktykę i na zawsze rozprawić się z odwiecznymi wrogami.



Gra zaoferuje 75 nowych, całkowicie trójwymiarowych, jednostek. Wśród nich takie cacka jak Decoy Commander — normalny Commander, ale bez D-guna (nie potrafiący też budować), Anaconda — unoszący się w powietrzu Fido, czy wreszcie Voodoo, pozwalający siłom Core przeciwstawić się potędze kilku tuzinów Hawków.

Niewątpliwą gwiazdą całej gry będzie Krogoth — potężna jednostka Core, mająca parametry, o jakich wielu z was nawet się nie śniło. Za nieprawdopodobną kwotę 30.000 jednostek metalu i 116.000 energii zbudujecie go w fabryce „Krogoth Gantry". Taka budowa trwa przeważnie całą grę... Jeżeli przeciwnik będzie na tyle głupi, że pozwoli wam zbudować Krogotha, nie będzie dla niego ratunku. Potwór wyposażony jest w dwa lasery ogromnej mocy, porównywalne z Annihilatorami oraz wyrzutnię rakiet przeciwlotniczych. Przeżywa bezpośredni trafienie pocisku nuklearnego, a nawet... D-guna!

Równie ciekawa jest wielolufowa Berta. Za 35.000 metalu i (uwaga) prawie PÓŁ MILIONA jednostek energii, zbudujecie maszynę plującą pięcioma pociskami na sekundę. Warto mieć na tę okazję pięć wolnych reaktorów atomowych, inaczej działo dostanie czkawki. Ostrzał bazy przeciwnika potrwa najwyżej kilkadziesiąt sekund. Potem zostanie po niej lej w ziemi.

Dwadzieścia pięć map czeka na lubiących grać samotnie, internauci dostaną do dyspozycji pięćdziesiąt aren. Oczywiście będzie można grać w trybie multiplayer z komputerem (lepiej od razu zagrać z ludźmi). Każdy poziom rozgrywać się będzie w jednym z sześciu światów. Acid, Crystal, Ice, Lusch, Tremblor i Urban — oto ich nazwy. Ciekawie wygląda Urban — na ekranie, wśród ruin budynków, rozgrywa się miniwojna uliczna!

Cavedog ogłosił już cotygodniowe wypuszczanie nowych jednostek i map. Znajdziecie je na największej „totalnej" stronie internetowej: http://www.annihilated.com

Do gry dołączona zostanie pełna wersja edytora map i misji, skończą się więc męki z na wpół udokumentowanym Annihilatorem.

Na razie gramy w Starcrafta, ale jego dni są policzone. Dokładnie — ma czas dotąd, aż pierwsze kopie TA:CC zaczną pokazywać się w sklepach za oceanem.

Bolesław PRoOS

Mamut

DESCENT FREESPACE

W wakacje zostaniemy szybkimi strzelcami w wolnej przestrzeni.

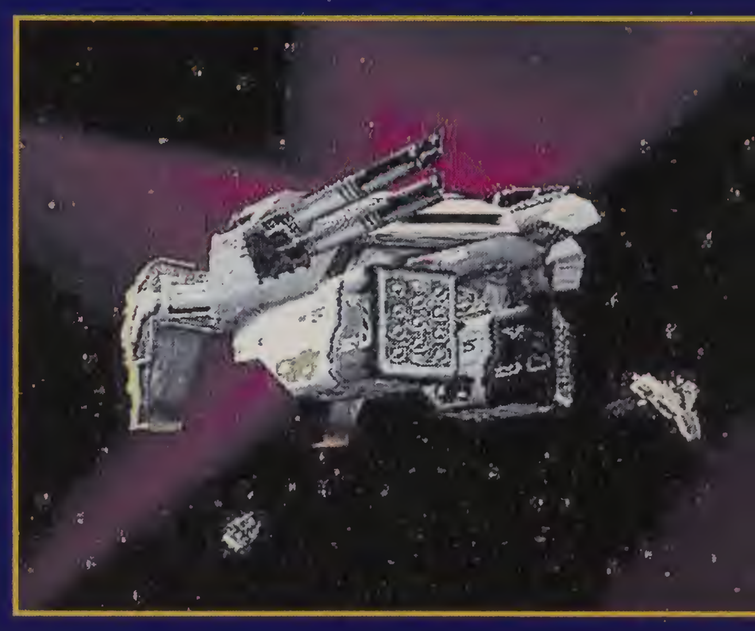
Niegdysiejszy hit, DESCENT, przeszedł już dawno temu do legendy. Miejsce jednej z pierwszych prawdziwie trójwymiarowych gier zajęły w naszych komputerach inne, bardziej zaawansowane technicznie pozycje, jak chociażby opisywana na stronie 30 FORSAKEN. Twórcy z Volition Software nie osiedli jednak na laurach i rozpoczęli prace nad grą, która wskaże graczom nowe horyzonty i zapewni wiele godzin dobrej zabawy. DESCENT: FREESPACE wiele łączy z ich poprzednim dziełem. Jak jednak tytuł wskazuje, zabójcze stateczki wydostaną się z plątaniny ciasnych korytarzy na szerokie wody Oceanu Kosmicznego (czy ja aby nie przeginam z tymi metaforami?).

Głównym założeniem programistów z Volition Soft. jest... zdetronizowanie potężnego WING COMMANDER! DESCENT: FREESPACE — THE GREAT WAR należy do wciąż ewoluującego gatunku symulatorów kosmicznych, a wśród nich WC jest od lat pozycją co najmniej kultową. Założenie pokonania tej pozycji jest więc tyleż chwalebne, co i nieziemsko trudne.

Jak na dłoni widać jednak ogromną fascynację twórców DESCENT sagą o przygodach dzielnego pilota walczącego z Kilrathi. Ujawnia się to między innymi w scenariuszu programu. I tak, mamy zarówno wielką, międzygalaktyczną wojnę, jak i dwie rasy, wyrzynające się nawzajem. Mamy ludzi i tajemniczych Vasudan, a także... pojawiającą się znikąd trzecią, potężną siłę, która staje przeciwko obu zwaśnionym ludom naraz. Opowieść żywcem wzięta z ostatniej odsłony WING COMMANDER — PROPHECY. Mimo to, Volition zaprzecza, jakoby wzorowała się na grze Origin.

Klimatu DESCENT: FREESPACE nie będą tworzyć piękne filmy z kasowymi aktorami, lecz emocjonujące wydarzenia na placu boju. Nie oznacza to co prawda zupełnego zaniknięcia przerywników kinowych, lecz ich rola ograniczona będzie do relacjonowania wydarzeń wielkiej wojny. Występujące w grze statki mają szokować swą złożonością i zróżnicowaniem. Wszystkie pojazdy będą szczegółowo teksturowane, a nawet zostaną okraszone wieloma animowanymi elementami — wieżyczkami, statecznikami... Zajdzie także możliwość wykorzystywania techniki Obcych, która zapewne znacznie ułatwi kosmiczne boje.

Jedną z najciekawszych cech THE GREAT WAR ma być ogromna swoboda działań gracza. Tak jak w życiu, będzie on mógł być zarówno ślepo wykonującym polecenia HQ żołnierzem, jak i sprytnym karierowiczem, ale także... zdrajcą! Wraz z rozwojem akcji, decyzje gracza będą miały coraz większy wpływ na losy całej wojny.



Kolejne zwycięstwa będą przynosić kolejne zaszczyty i promocje. Ozdobiony oficerską szarfą pilot będzie mógł dowodzić nawet dwunastoma statkami kosmicznymi, toteż możemy spodziewać się doprawdy imponujących gwiezdnych batalii. Akcja gry toczyć się będzie w niewielkim tylko stopniu na pokładach promów kosmicznych i w tajnych bazach. Znakomita jej część rozegra się w przestrzeni kosmicznej. W tym momencie, DESCENT: FREESPACE ma pokazać swój lwi pazur. Mówiąc najprościej — pełna swoboda ruchów, obrót o 360 stopni w każdym kierunku, nieprawdopodobnie rozległy teren gry oraz wysoka inteligencja przeciwników. Brzmi bardzo obiecująco, zwłaszcza, jeśli przypomnieć sobie godziny świetnej zabawy z DESCENT. Jeśli cały czas nie czujesz bluesa, popatrz na screeny.

Programiści z Volition Software mogą mówić o niezwykle pracowitym roku. Jeszcze przed wakacjami uderzy DESCENT: FREESPACE, zaś na Gwiazdkę gracze otrzymają DESCENT 3. A potem DESCENT 4, DESCENT 5, DESCENT 90210...

Palicie się do gry sieciowej, a nie ma w co pograć? Ducha nie gaście: oto nadciąga

FIRE TEAM

Zawsze grając online, odczuwałem pewien niedosyt. Spowodowany był on niemożnością pełnej komunikacji ze współgrającymi. Nie wystarczały mi te pisane chaty. Nie dość, że odbywały się takie rozmowy za wolno, to trzeba było się na chwilę odrywać od myszki czy joysticka i stukać w klawiaturę, a akcja przecież nie stoi w miejscu! Teraz wszystko to się zmieni za sprawą nowej gry FIRE TEAM, która będzie po prostu grupową nawalanką wszechczasów.

Co w niej będzie takiego nowoczesnego? Ano możliwość rozmowy online na żywo i w technikolorze! Wymagana będzie tylko do tego karta muzyczna obsługująca full-duplex, czyli opcję jednoczesnego nagrywania i odtwarzania. A do gry, wedle zapewnień producenta, wystarczy Pentium 120 MHz lub lepszy.

Gra pozwoli na zabawę maksymalnie 16 osobom w czterech zespołach po czterech graczy, w czterech różnego rodzaju grach:

1. KING OF THE HILL. Każda z drużyna ma swoją bazę. Celem jest zniszczenie bazy przeciwnika tyle razy, ile to jest możliwe przy jednoczesnej obronie swojej bazy. Zniszczona baza pojawia się w losowym miejscu na planszy. Grać może minimum 2 zespoły po minimum 2 graczy w każdym.

2. TEAM DEATHMATCH. To co tygrysy lubią najbardziej, czyli polowanie każdy na każdego (oczywiście nie wewnątrz zespołu)! Zaczyna się grę z nieskończonym zapasem żyć — jednak w trakcie walki za każdego zabitego dostajemy punkt życia, a za każdą swoją śmierć tracimy go. Jeśli przekroczymy limit zdobytych po trupach żyć — odpadamy z gry! Do gry dopuszczonych zostaje minimum dwa zespoły po dwóch graczy w każdym.

3. CAPTURE THE FLAG. Stara jak świat zabawa w zdobycie flagi przeciwnika. Na całym świecie akademie wojskowe stosują ten sam schemat gry wojennej. Zasady są proste: na całej planszy rozmieszczone są neutralne flagi, które gracz może zaznaczyć na swój kolor — jeśli flaga utrzyma ten kolor przez 10 sekund, zespół otrzymuje punkt. Proste prawda? A ile z tego może wyniknąć ciekawych sytuacji i rozwiązań strategicznych! Grać może minimum 2 graczy w każdej z dwóch drużyn.

4. BASEBALL. Coś w rodzaju rozgrywki rugby, ale w specyficznej formie. Zawodnicy dwóch drużyn rozpoczynają rozstawieni na końcu „boiska", na środku leży „piłka". Zadaniem zespołów jest ochranianie gracza niosącego piłkę na pole końcowe przeciwnika. Nie wystarczy tutaj wykazać się szybkością, trzeba też zaplanować rozkład zadań dla drużyny. Jeden powiedzmy niesie piłkę przez grad pocisków, a pozostali tłuką przeciwników zagrażających niosącemu. Punkty otrzymuje się nie tylko za doniesienie piłki, ale także za zabicie przeciwnika ostrzeliwującego naszych! W każdej drużynie może się znaleźć od dwóch do czterech graczy.

Do dyspozycji w czasie walki otrzymujemy wiele gadżetów wspomagających graczy. Nie liczy się jednak w tej grze wirtuozeria pojedynczego zawodnika — walka raczej nastawiona jest na współpracę zespołu. Na primadonny nie ma tu miejsca!

Współpraca z zespołem, dzięki rozmowie naturalnej online może opierać się na zupełnie innych zasadach niż dotychczas. Np. podczas walki na drużyny w Quake nie mamy możliwości ostrzec kolegi przed skradającym się za jego plecami przeciwnikiem. A w FIRE TEAM przeciwnie — sam miód! Wszyscy połączeni na jednym kanale, jak komandosi SWAT albo NAVY SEALS!

Dostępne będą trzy postacie. Każda z nich dysponuje inną charakterystyką i wyposażeniem. Pierwsza z nich to Commando (Komandos): Wyposażony w Howler GA-7 Plasma Assault Rifle, (karabin plazmowy) jest na równi: szybki i wyposażony w niemałą siłę rażenia. Klasyczna postać „środka". Średnia siła, średnia siła rażenia, średnia szybkość — czyli postać do wszelkich zadań. Druga postać to Gunner — czyli działowy. Na wyposażeniu ciężka artyleria (Lion AS-1 Plasma Cannon). A więc sprawa jasna — duża siła rażenia, ale z szybkością nietęgo. Nikogo chyba nie zdziwi, że trzecia postać jest bardzo szybka i trudna do upolowania, ale wyposażona w nędzną broń. Taka jest prawda, bo zwiadowca nie ma się czym pochwalić, jak chodzi o zawartość kabury. Doskonały do infiltracji obcego obozu i zadań wymagających szybkości (zabawa z piłką). No, wiecie już wszystko co potrzeba. Jeśli zdecydujecie się na zakup, to informuję, że każda gra będzie wyposażona w zestaw zawierający słuchawki i mikrofon — bez którego ani rusz!

mechcommander

Krooger

Za siedmioma górami stoi sztanca do produkcji klonów nieśmiertelnego COMMAND & CONQUER... Na szczęście, zdarzają się też RTS-y niesztampowe. Dostrzegłem właśnie, że na horyzoncie pojawiła się gra znacznie mniej mechaniczna, niżby o tym świadczyła jej nazwa.

FASA jest firmą znaną wszystkim maniakom systemów bitewnych i RPG. To własnie FASA stworzyła świat o nazwie BATTLETECH. Firma MINDSCAPE natomiast zajmuje się grami komputerowymi. Wydała m.in. WARHAMMER: SHADOW OF THE HORNED RAT, a niebawem uraczy nas strategią czasu rzeczywistego o nazwie MECH COMMANDER.

Co łączy te dwie firmy? Otóż akcja gry MECH COMMANDER osadzona będzie w świecie bitewnym BATTLETECH: w przyszłości, w której narzędziem bitew będą wielkie na kilkanaście metrów, kilkunastotonowe Mechy obsługiwane przez ludzkie ręce.

W grze będzie zawarte ponad dwadzieścia typów uzbrojenia dla każdego z trzydziestu rodzajów Mechów. Gra dla jednego gracza będzie miała do zaoferowania trzydzieści misji oraz nieskończenie wiele misji dla gry multiplayer, ze względu na wbudowany edytor map. Grać będzie można po sieci lokalnej, przez modem — „one on one" — i przez Internet na, miejmy nadzieję darmowym, serwerze MINDSCAPE lub FASA.

Poza edytorem misji, przygotowano niesamowity edytor kampanii. Będzie można decydować dzięki niemu, jaka droga poprowadzi do zwycięstwa, jaki będzie cel kampanii, jaki czas, teren i podłoże polityczne kampanii.

O co toczy się gra? Chodzić będzie o podbój planety opanowanej przez zły klan Mechów. Dowodząc swoim oddziałem będziesz miał za zadanie przejąć władanie na planecie, a wtedy, kto wie, może zapanuje pokój:)

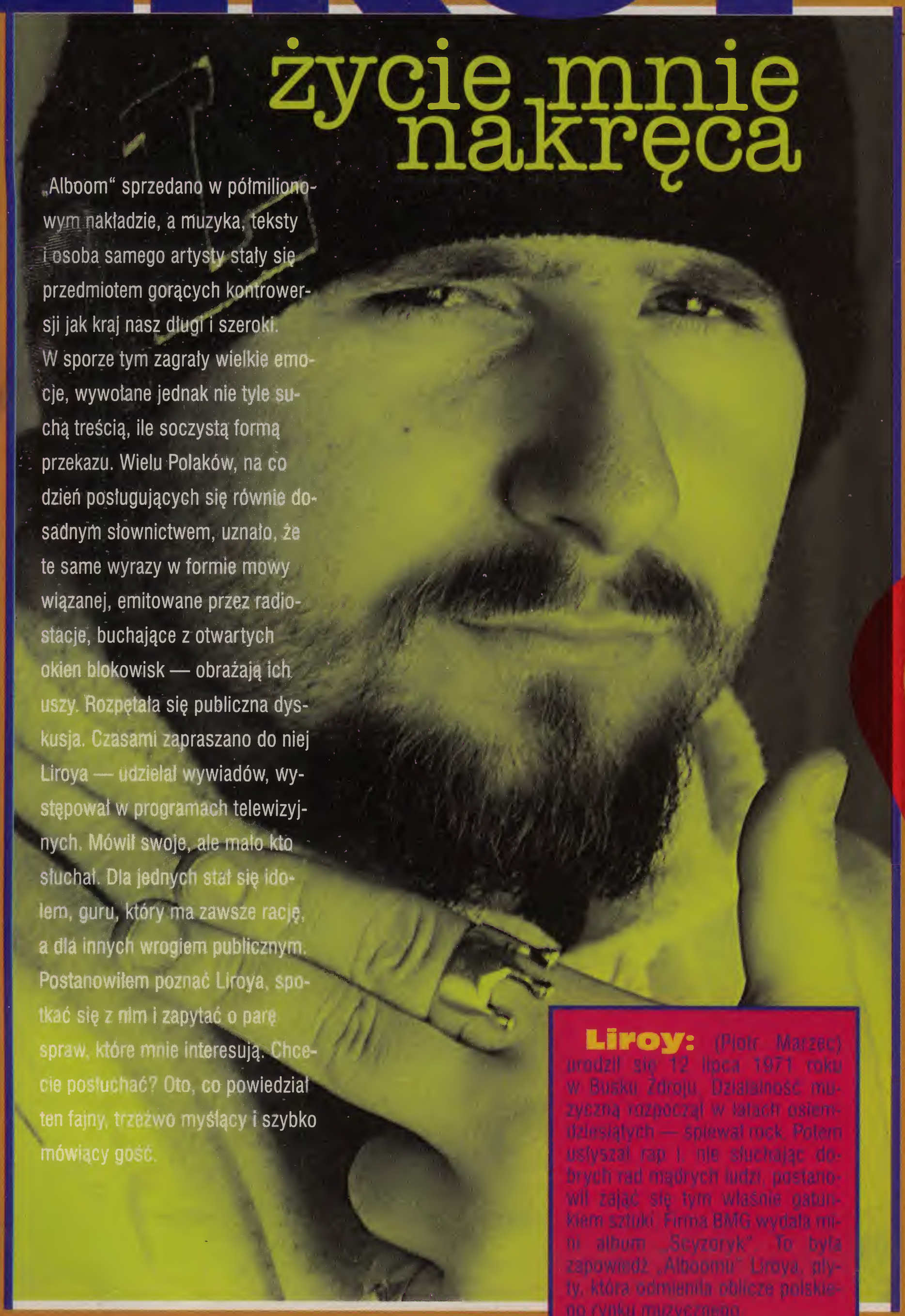
Grać będziemy pojedyncze misje lub całą kampanię. Kampania będzie podzielona (na trzydziesci misji, jak już wspomniałem), ale dzięki zastosowanemu systemowi gry będziemy mieli uczucie, jakbyśmy uczestniczyli w jednej wielkiej misji. Już wyjaśniam, na czym polega ten system. Np. jeśli po unicestwieniu bazy wroga będziemy gonić pozostałe jednostki i dotrzemy do kanionu, w którym powinniśmy je znaleźć, to następna misja rozpocznie się właśnie tam. Jeżeli stracimy Mecha w jakiejś misji, nie znajdzie się on w następnej. Wprowadzi to wątek lekko RPG-owy: baczną analizę statystyki Mecha, będziemy mogli wywnioskować na co go stać i czy możemy go np. ocalić i zarazem uratować resztę oddziału. Moim zdaniem, ta właśnie cecha MECH COMMANDER przyda grze pożądanej „wyjątkowości" i „niepowtarzalności".

Grafika będzie arcydziełem (tak w każdym razie twierdzą ludzie z MINDSCAPE) dotąd nie spotykanym w RTS-ach: rzut izometryczny a la STARCRAFT i prawdopodobnie w pełni trójwymiarowe środowisko w stylu tego z TOTAL ANNIHILATION. Myślę, że rzut izometryczny i grafika 3D to może być coś naprawdę zaskakującego. Wiadomo jeszcze jedno — teren działań będzie na pewno trójwymiarowy, tak jak w MYTH. Mechy podjeżdżające pod górę będą robiły to wolniej niż Mechy zjeżdżające z góry. Teren będzie się składał z obłożonych teksturami wektorów, cieniowanych Gouraudem. Muzyka też ma być typowo Mechowa:)

MECH COMMANDER jest pierwszą grą, którą firmuje FASA i zapowiada się ciekawie. Ogólnie należy przygotować się na niezłą gratkę dla miłośników nie tylko gier bitewnych. Powinni znaleźć tu coś dla siebie typowi stratedzy, dzięki systemowi „niekończącej się misji", jak i hardcorowi miłośnicy nieustającej akcji spod znaku RTS. Fani szeroko pojętej RPG też nie powinni obok MECH COMMANDER przejść obojętnie. Wśród rolplejów ostatnio bezrybie i posucha.

LIROY

życie mnie nakręca



„Alboom" sprzedano w półmilionowym nakładzie, a muzyka, teksty i osoba samego artysty stały się przedmiotem gorących kontrowersji jak kraj nasz długi i szeroki. W sporze tym zagrały wielkie emocje, wywołane jednak nie tyle suchą treścią, ile soczystą formą przekazu. Wielu Polaków, na co dzień posługujących się równie dosadnym słownictwem, uznało, że te same wyrazy w formie mowy wiązanej, emitowane przez radiostacje, buchające z otwartych okien blokowisk — obrażają ich uszy. Rozpętała się publiczna dyskusja. Czasami zapraszano do niej Liroya — udzielał wywiadów, występował w programach telewizyjnych. Mówił swoje, ale mało kto słuchał. Dla jednych stał się idolem, guru, który ma zawsze rację, a dla innych wrogiem publicznym. Postanowiłem poznać Liroya, spotkać się z nim i zapytać o parę spraw, które mnie interesują. Chcecie posłuchać? Oto, co powiedział ten fajny, trzeźwo myślący i szybko mówiący gość.

Liroy: (Piotr Marzec) urodził się 12 lipca 1971 roku w Busku Zdroju. Działalność muzyczną rozpoczął w latach osiemdziesiątych — śpiewał rock. Potem usłyszał rap i, nie słuchając dobrych rad mądrych ludzi, postanowił zająć się tym właśnie gatunkiem sztuki. Firma BMG wydała mini album „Scyzoryk". To była zapowiedź „Alboomu" Liroya, płyty, która odmieniła oblicze polskiego rynku muzycznego.

Reset: Opowiedz o swojej przeszłości, jakie miałeś dzieciństwo?

Liroy: Moje dzieciństwo nie było łatwe ze względu na to, że mój ojciec cały czas tankował. Miałem przez ojca naj... w głowie. Ojciec tylko myślał, co by tutaj wypić i za co by tu mnie zbić. Ja uciekałem z domu, szlajałem się z kumplami po ulicach. Otarłem się o poprawczak.

Reset: Siedziałeś w poprawczaku?

Liroy: Tak opowiadali ludzie z BMG, ale to nieprawda. Dzięki mojej matce, którą bardzo szanuję, o poprawczak tylko się otarłem. Siedziałem w różnych zakładach dla nieletnich i takich tam, ale w poprawczaku nie siedziałem.

Reset: Kiedy zetknąłeś się z muzyką rap?

Liroy: Było to bardzo dawno, w roku 1982. Wśród sterty kaset mojego kumpla znalazłem coś, co mnie zaciekawiło. Koleście, zamiast śpiewać — mówili. Wtedy powiedziałem sobie, że ja też tak chcę i kiedyś też będę tworzył taką muzykę. Kumpel pracował jako DJ i pozwolił mi pomiksować trochę na dyskotece. Gdy puściłem te kawałki, ludzie zaczęli się pukać w czoło: co ten osioł puszcza? Rap w Polsce był zupełnie nieznany i nie rozumiany.

Reset: A jak zaczęła się twoja przygoda z tworzeniem rapu?

Liroy: Zaczynałem jako PM Cool Lee na przełomie 1983/84 roku. Wbrew pozorom nie jest to moja ksywka, a nazwa zespołu. W skład PM Cool Lee wchodziło sporo osób. Wydaliśmy nawet niskonakładowy album, ale muzyka, którą robiliśmy, była tak zakręcona, że lepiej nie mówić. Skąd nazwa? PM czyli moje inicjały, Cool jako, że zespół był „cool" a Lee to początek mojej ksywy, Leeroy.

Reset: Skąd wzięło się twoje pseudo artystyczne?

Liroy: Może nie akurat pseudo. Leeroy pisany jeszcze przez dwa „e" to była po

prostu moja ksywka. Wywodzi się z, chyba drugiej części, „Krokodyla Dundee". Był tam taki Murzyn, który jak chodził, to się bujał na boki. Ja, że słuchałem już rapu, idąc też się tak bujałem. Kumple z podwórka podchwycili to i zaczęli mnie przezywać Leeroy. Później pisownię ksywki sobie spolszczyłem pisząc ją przez „i" — i jestem Liroy.

Reset: Co możesz powiedzieć o swojej pierwszej płycie „Alboom"? Odniosłeś niesamowity sukces — spodziewałeś się tego?

Liroy: W ogóle się niczego nie spodziewałem. Po prostu wydałem płytę i już. BMG tak to rozdmuchał, że stałem się z dnia na dzień niesamowicie popularny. Pamiętam, byłem wtedy w Trójmieście, z żoną. Po drodze na molo usłyszałem chyba z cztery razy „Scyzoryk", co strasznie mnie zdziwiło. Później zobaczyłem wielki transparent, na którym widniały napisy typu LIROY, SCYZORYK, ALBOOM i te sprawy. Byłem zszokowany. Nie mogłem ani na chwilę położyć się na plaży, bo ludzie chcieli autografy i w ogóle nie mogłem się ruszyć. Później za jakiś czas idąc sobie ulicą, patrzę — a tam plakat promujący mój „Alboom", a na nim plakietka w stylu: SPRZEDANO JUŻ 400.000 PŁYT. Strasznie się roześmiałem i pomyślałem, że kolesia powaliło i pomylił się o zero czy dwa. Gdy dowiedziałem się z oficjalnego źródła, ile sprzedałem płyt, byłem zaskoczony, to było niesamowite uczucie. Jedni ludzie mnie nie lubili, reszta, która stała za mną, kupiła pół miliona płyt, to było zaj... uczucie. Potem, gdy wróciłem do Kielc, byłem rozchwytywany. Ludzie załapali moją muzę i na koncerty przychodziła masa ludzi, np. tysiąc ludzi na sali, a przed salą dwa tysiące, wyobrażasz to sobie. W Kielcach nawet skini byli za mną, rozumiesz, skini w koszulkach z House of Pain, niesamowite.

Reset: A muzyka na twojej płycie?

Liroy: Klimaty były różne, hip-hopowy „SCOOBIEDOO YA" czy ostry rapowy „SCYZORYK". Było kilka wolnych kawałków i jeszcze parę odjechanych klimatów, ogólnie cały mój dorobek z kilkunastu lat.

Reset: Czy po sukcesie „Alboomu" od razu myślałeś o nowej płycie czy musiałeś ochłonąć?

Liroy: Od razu miałem kilka pomysłów i trochę materiału, ale jak się okazało, trzeba było poczekać, po sukcesie „Alboomu" nie od razu mogłem dojść do siebie.

Reset: Jasne, ale po tak długiej przerwie spodziewałem się trochę więcej niż 40-minutowego mini albumu, dlaczego?

Liroy: Materiału było 90 minut. Ja wybrałem co trzeba i okazało się, że materiał jaki zrobiłem z zespołem zza oceanu, Lordz of Brooklyn, nie miał załatwionych wszystkich papierów i ostatecznie nie wszedł. Dlatego było tylko 40 minut. Umówiłem się z BMG, że mogą wydać płytę pod warunkiem, że cena będzie jak za 40 minut, a nie jak za pełny album. Zgodzili się i było OK. Tak powstał „Bafangoo! cz. 1"

Reset: Co właściwie znaczy Bafangoo?

Liroy: Bafangoo oznacza w pewnym amerykańskim slangu mniej więcej — FUCK YOU! Jest to odpowiedź na wszystkie nieprawdziwe zarzuty kierowane w moją stronę.

Reset: OK. A co z płytą „I", dlaczego nie nazywa się Bafangoo! cz. 2?

Liroy: Bo nie jest drugą częścią „Bafangoo!". To zupełnie nowa płyta.

Reset: Nad czym teraz pracujesz?

Liroy: Pomagam kilku wykonawcom w moim studio Def Noizz. Jest to m.in. BOBBY D, którego można było już poznać na pierwszej części „Bafangoo!" w utworze „To co teraz". Koleś ma naprawdę gadane, no i świetnie rymuje. Poza tym pracuję jeszcze nad dwoma nowymi projektami. Moja nowa płyta będzie nosić tytuł „LP" czyli LIROY PRZEDSTAWIA lub PREZENTUJE, jak kto woli. Będzie tam sześć moich własnych kompozycji i kilka — innych artystów. Między innymi pewna kobieta, o której na razie nie mogę nic powiedzieć.

Reset: Może jednak coś powiesz — Violetta Villas, Irena Santor?

Liroy: Nie stary, nie te klimaty, nic nie powiem, bo papiery nie są jeszcze podpisane. Panienka powinna nieźle zamieszać. A może się okazać, że do niczego się nie nadaje. Ja myślę, że jest OK.

Reset: OK. Więc może na „LP" wystąpi ponownie Mika Urbaniak?

Liroy: Niewykluczone, Mika jest niesamowita. Materiał skończę pod koniec maja. Będzie to zresztą moja ostatnia płyta.

Reset: Dlaczego?

Liroy: Osiągnąłem to co chciałem w muzyce, a obiecałem kilku osobom, że zajmę się ich płytami, mam zobowiązania.

Reset: Kiedy „LP" będzie można kupić w sklepach?

Liroy: Myślę, że w sierpniu. Pracuję również nad płytą „eLektryczne gitary", na której będą niesamowicie odjechane kawałki gitarowe. Będą tam m.in. Lipa, Grzesiek Skawiński, Litza i inni. Będzie to płyta rockowa.

Reset: A co oprócz tego masz zamiar robić?

Liroy: Mam wytwórnię Def Noizz i założyłem do niej „Label X", dział, który będzie zajmował się muzyką typu techno ale nie stricte techno. Będzie to acid, trip-hop, jungle i inne. Pierwszym owocem „Label X" jest Ventylator, kolesie są naprawdę super. Zajmę się również radiem. Radio nosi nazwę „Tak" i będę tam prowadził RAPort — program muzyce rap. Zajmę się pewnie jeszcze kilkoma rzeczami.

Reset: Tradycyjne pytanie. Masz komputer?

Liroy: Mam, ale w studio. Moim zdaniem najlepszym komputerem jest Mac, pewnie pececiarze się ze mną nie zgodzą, ale takie jest moje zdanie, nie ma lepszego komputera. Jest też Atari Falcon, który moim zdaniem został stworzony do Cubase'a i to mi w nim wystarcza.

Reset: Grasz w gry?

Liroy: Jasne, czasami gdy inni pracowali ja na przykład trzaskałem w Pinballa na Falconie. Pinball to gra wszechczasów.

Reset: Ale czy zdarzyło ci się coś w stylu: przychodzisz do domu odpalasz komputer, walisz rundę w Mortala czy Quake'a i idziesz spać?

Liroy: Jasne. Bardzo lubię mordobicia komputerowe, nie mam też nic do zarzucenia Quake'owi. Jest super, ale uważam jednak nadal, że Pinballa nic nie przebije. Chyba będę musiał sobie kupić kiedyś taki prawdziwy stół do pinballa. Właśnie, kupię sobie coś takiego.

Reset: OK. Odejdźmy już od muzyki i komputera. Słyszałem o projekcie „Ciemna Strona", możesz coś o tym powiedzieć?

Liroy: „Ciemna Strona" z założenia będzie schronieniem dla nieletnich, którzy nie mają co z sobą zrobić. Ojciec ich leje czy rodzina ćpa. Rozumiesz, zamiast szlajać się po ulicach i zejść na złą drogę, mogliby do mnie po prostu przyjść i znaleźć schronienie. Z prawnego punktu widzenia jest to na razie nie do zrealizowania. Według naszego prawa ojciec takiego dziecka może do mnie wtedy przyjść, spuścić dzieciakowi wpier... na moich oczach i pozwać mnie jeszcze do sądu. Dopóki system prawny w Polsce się nie zmieni „Ciemna Strona" nie powstanie. A kiedy się zmieni, to włożę w ten projekt dużo swoich pieniędzy.

Reset: Jeśli jesteśmy już przy nieletnich, co sądzisz o akcji „małolat"?

Liroy: Mam mieszane uczucia. Znajduję tyle samo za, co i przeciw. Może to dobry pomysł bo wtedy jak jakiegoś gnoja znajdą na ulicy i odprowadzą do domu, to może wreszcie rodzina zrozumie, że z coś jest nie tak, że dzieciak szwenda się po ulicach po nocy.

Reset: A co myślisz o narkotykach?

Liroy: Nie używam. Życie mnie nakręca, a przede wszystkim muzyka.

Reset: Pytanie na koniec. Twoje motto życiowe.

Liroy: Nie słuchaj nikogo, nie musisz słuchać Liroya czy kogoś innego. Ważne jest to co ty myślisz i co uważasz za stosowne. Umiej odróżnić prawdę i fałsz, ale przede wszystkim słuchaj siebie. Nie mnie — siebie.

Rozmawiał: Krooger

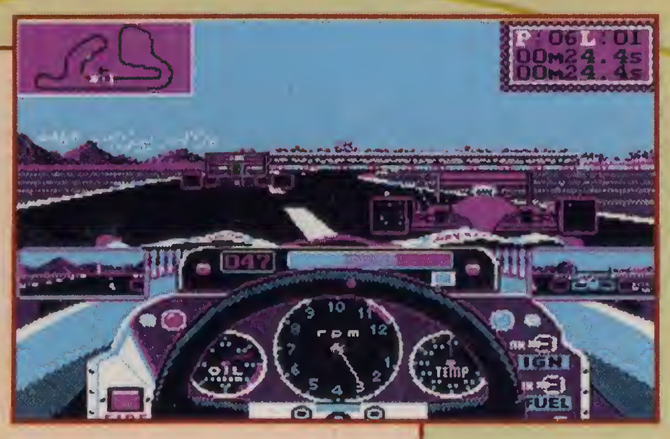
Wielkie dzięki dla Ewy Gajos

ARCHIWALNO

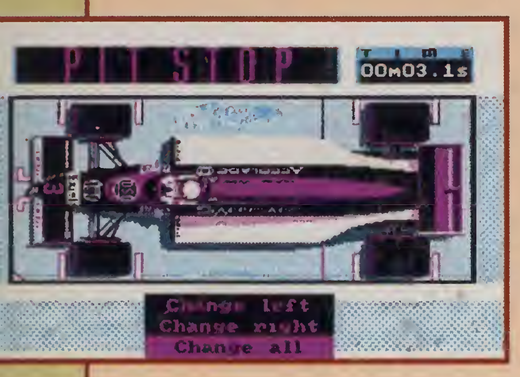
Dziś wyścigi, kolejna strzelanka, a na deser Ugh! jak mawiał wódz Indian Inczu-czuna.

Czyli — kolejna partia czadowych gier, które pójdą na „CZY ŁOSIEM SZEŚĆ“ z 4 MB RAM. Więc 3tajcie.

Grand Prix



Większości z was tytuł ten kojarzy się z grą Formula 1 Grand Prix2, wydaną niedawno przez Psygnosis. Czyż nie? Ale mi chodzi o jedne z pierwszych wyścigów na PC. Nie wiem, czy nazwać tę grę wyścigami czy symulatorem, gdyż posiada ona pięć stopni trudności: na pierwszym to proste wyścigi, na ostatnim — zaawansowany symulator. Brakuje tylko możliwości „dłubania“ w wozie. GP, jak to stara gra, charakteryzuje się kiepską grafiką i dźwiękiem. Czy ktoś pamięta grafikę CGA? Jak nie, to spójrzcie na screeny.



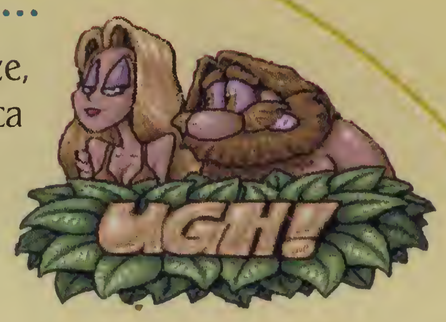
Zacznijmy od podstaw. Do wyboru mamy czy (trzy), całkowicie odmienne wozy i łosiem (8) tras. Niby mało, ale na jakiś czas wystarczy. Najpierw wybieramy samochód, ten jeden, specjalnie dla nas. Mój wybór padł na Williamsa. Niewiele wolniejszy od McLarena i ciut mniej zwrotny od Ferrari. Przed wyścigami, TRZEBA przejechać się każdą z tras. Poznać każdy zakręt, aby wiedzieć jak go wziąć w wyścigu. Jest to bardzo ważne, gdyż komputerowi przeciwnicy nie są głupi (nie mówię tu o pierwszym stopniu trudności, gdzie objeżdżamy wszystkich, jak leci).

Gra jest świetna. Zarówno ze względu na łatwość nauki, jak i wysoki realizm. Niestety GP ma też wady, nie wynikające z jej wieku.

Pierwsza, to brak możliwości zmiany widoku (tylko kokpit). Druga — nie można wprowadzić pojazdu w poślizg kontrolowany.

Albo prujemy kręcąc się zabawnie (chociaż nam nie do śmiechu), albo zwalniamy delikatnie wchodząc w zakręt. Tej wady nie wystrzegł się nawet najnowszy produkt ACCOLADE — TD4. Podsumowując, GP jest dobrą, ciut starą grą, z kilkoma zaledwie niedoróbkami.

UGH!



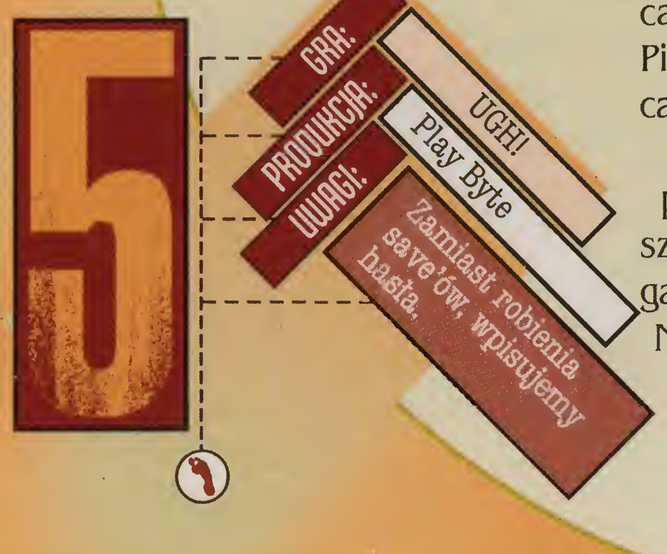
Czy marzyliście kiedyś o grze, która będzie tania, mało wymagająca (od sprzętu) i przyjemna? Najlepiej jakaś zręcznościówka, w której nie trzeba zabijać (odpoczynek od QUAKE-a). I tu jest pies pogrzebany. Nie każdego stać na sprzęt, na którym CROC działałby sprawnie.

Na szczęście jest UGH! W grze tej wcielacie się w prehistorycznego taksówkarza helikopterowego, uff. Dziewczyna cię rzuca boś ubogi i radź sobie sam. Latasz z jaskini do jaskini, przewozisz ludziska, a oni ci płacą. Niestety w twoim „helikopterze“ trzeba pedałować, a po jakimś czasie opada się z sił. Najłatwiej jest uzupełnić energię przez strącanie (kamieniami) owoców z drzewa i zjadanie ich. Poza tym, w wykonywaniu pracy przeszkadzają różne stworki. Tyle. Strona techniczna gry nie jest już tak ciekawa. O ile grafika stoi na w miarę przyzwoitym poziomie, to muzyka i efekty jej nie dorównują. Z drugiej strony, w porównaniu do GP jest to cudo, ale punkt muszę odjąć, w końcu taka moja praca. No, ponarzekałem. Pierwsza rzecz, która rzuca się w oczy, to szybko „stopniowany“ poziom trudności.

Zaczynając jak zwykle od MEDIUM, nie byłem w stanie przejść piątego levelu! Gra z pozoru przeznaczona dla młodszych, będzie dla nich za trudna! Z kolei starzy wyjadacze gatunku odrzucą UGH w kąt z powodu jej infantylności.

Naprawdę, nie rozumiem polityki producentów. Tu zakończę — jeśli ktoś lubi bezstresowe gierki to niech kupi UGH. Howgh!

P.S. Nie dziwcie się wysokim ocenom, recenzuję dobre gry.



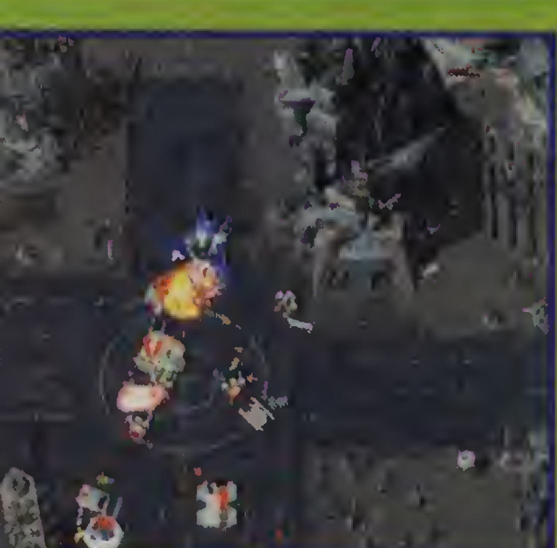
Tyrian

Tyrian to dynamiczna strzelanka ze skomplikowaną fabułą, co gorsza, ciągle uzupełnianą. Ale nie o to chodzi w tej grze! Dostajesz kiepski, bojowy stateczek kosmiczny, jakieś działko i ciut forsy.

To ma ci wystarczyć na przejście gry. Na szczęście za „sałatę“ możesz zmieniać statki i dokupywać uzbrojenie. Tak, dokupywać!!!

Można je umieścić w czterech punktach: Front, Rear i dwa Sidekicki! Jeśli dodam, że w każde z tych miejsc da się zainstalować różne rodzaje broni, a przód i tył można podrasowywać, da to nam wręcz nieskończone możliwości. Ale to później.

Na razie nas na to nie stać. Możemy latać tylko po widocznym dla nas ekranie. Prędkość jego przesuwania reguluje komputer. Całą zabawę obserwujemy z góry. Jeśli chodzi o zabawę, to najlepiej zacząć od EASY. Początkowo będzie „piece of cake“ jak mawiał Duke. Potem rozpęta się piekło. A teraz ciekawostka: mimo, że gra dobrze działa na 386 nawet przy średnich detalach, to obsługuje ona algorytmy specyficzne dla pentium!!! Nie dość, że poza grafiką jak przy „high details“ mamy cieniowanie w czasie rzeczywistym, to jeszcze gra działa szybciej!!! Niesamowite! A, nie wspomniałem jeszcze o zadaniu. Zniszczyć wszystko i wszystkich. Niby standard, ale ta grafika.



Majowe wojny, komunie, Noce Walpurgii i pochody już za nami. Pogasły ognie, a krew bohaterów Starcrafta wsiąka w ziemię. Szkoły oficerów zamykają swe podwoje. Rakiety rdzewieją w wyrzutniach, a piaskownice zarastają chwastami... Czyżby aż tak źle? Przecież, o ile jeszcze pamiętacie, w dniach 8-10 maja w hali Mera odbyła się niezapomniana Gambleriada, czyli szóste Targi Gier Komputerowych! Tysiące zwiedzających, niezapomniana atmosfera (i oczywiście temperatura), turnieje i malowanie włosów na naszym stoisku dało zwiedzającym mnóstwo zabawy. Każdego dnia targów przeżywaliśmy prawdziwe oblężenie ze strony fanów (Zosia ledwie się oparła), daliśmy sobie jednak radę.

Na Targach — kilka premier: Starcraft, Reah, Target, World Cup 98, Unreal, Tekken 3, Forsaken, Gorkamorka, Queen: The Eye, Komandos. Komputery z tymi grami były szczególnie oblegane przez graczy — do tego stopnia, że organizatorzy musieli limitować czas grania.

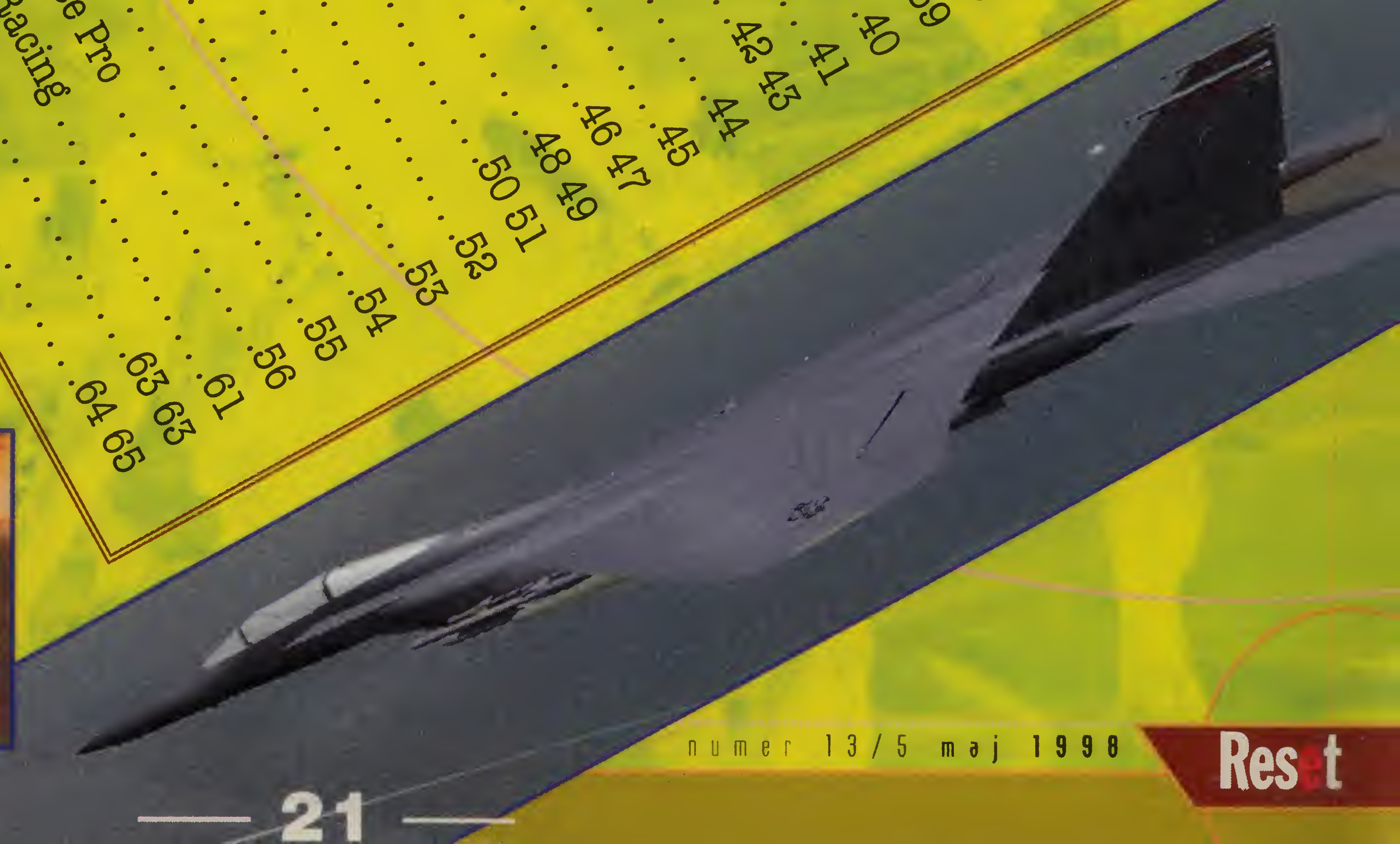
Zapisy na turnieje: Tekken 2, Quake II i Starcrafta były zamknięte już pierwszego dnia Targów. Asystował przy turniejach nasz nieoceniony RooS.

Pozdrowienia i podziękowania dla: wydawnictwa Mag za dobre sąsiedztwo, CD Projektu za Protosa naturalnej wielkości i gadżety, Komputerlandii za sprzęt i nagrody, firmy User za gry Target. Dziękujemy wiatraczkowi na naszym stoisku i hostessom z LEMa za chłodną urodę.

A co ze słowem do czytelników? Gimme more? Proszę bardzo - przed wami 116 stron nieustającego smutku i żalu z powodu ostatniego Dnia Dziecka w tym roku i ostatniej (przed wakacjami) Gambleriady!

D-Day, czyli ostatni Dzień Dziecka - Reset wam wszystkim zamiast intra.

F-15 .... 22 25
Spec Ops 26 27
Shadow Master 28
Forsaken 30 31
Beastwars 32 33
SWAT 2 .... 34 35
Outwars 36 37
War Breeds 38
Descent 2 39
Hexen 2 PoP 40
Sentinel 41
M&M 6 .... 42 43
Queen 44
Reah 45
Ol&D 46 47
M1 Tank Platoon 48 49
World Cup 98 .... 50 51
Hardball 52
Ski Racing 53
Plane Crazy 54
F1'97 55
Ultim@te race Pro 56
Power Boat Racing 61
Redline Racer 63 63
Motorhead 64 65



LOADING MISSION ...

F-15

KaYteck

Andy Hollis, szef zespołu Janes Combat Simulation, zapowiadał, że F-15 zgniecie konkurencję i wyznaczy nowe standardy. Okazało się, że... gra zmiata konkurencję i wyznacza nowe standardy. Hollis nie rzuca słów na wiatr.

Mcdonnell Douglas F-15E to jeden z najpotężniejszych samolotów świata. Ciężki wielozadaniowy myśliwiec bojowy jest w stanie dokonywać zarówno głębokich uderzeń na terytorium wroga, jak i toczyć równorzędną walkę o wywalczanie przewagi powietrznej z rasowymi maszynami myśliwskimi. Potęga przenoszonego uzbrojenia, wspomaganego nowoczesnym wyposażeniem pokładowym, pozwala pilotom F-15E atakować cele niemal wszelkiego rodzaju i każdej klasy „twardości". To właśnie F-15E dokonywały precyzyjnych nalotów na najbardziej wytrzymałe cele w Iraku, także z F-15 zestrzelono... satelitę!

OPRAWA.

Grę rozpoczyna niezłe intro, gający niczym turbina odrzutowa. F-15 to obowiązkowy tytuł dla wszystkich wielbicieli realistycznych symulatorów. Przejdźmy do konkretów.

ste. Kolejne menu, przeplatane licznymi wstawkami filmowymi, są efektowne i przejrzyste zarazem. Wszystkie ikonki ładnie i rzeczowo opisano, a jeśli ktoś się pogubi, to zawsze może wykorzystać przycisk HELP. Warto na początku zabawy wskoczyć do opcji

sze opcje związane z dźwiękiem; na koniec zaś najciekawsze — konfiguracja sposobu kontroli symulacji. F-15 umożliwia dowolne programowanie wszelkich klawiszy — możesz tworzyć i zapisywać swoje

Dotychczas najlepszym komputerowym symulatorem tego samolotu był wydany kilka lat temu przez MicroProse Labs F-15 STRIKE EAGLE III. Teraz Janes Combat Simulation wchodzi na rynek z F-15. Założenie twórców nowego symulatora było proste — maksimum realizmu. Każdy z elementów tworzących symulator opracowany został w najdrobniejszych szczegółach. Trzeba przyznać, że efekt końcowy robi naprawdę imponujące wrażenie. Klimat gry jest wciąkterego klimat kojarzy się z F-14 Fleet Defender — takie małe nawiązanie do klasyki. Potem pojawia się menu i zaczyna się ostra jazda. F-15 od razu ukazuje swój pierwszy plus. Zarządzanie skomplikowaną symulacją jest banalnie proi skonfigurować parametry gry. Możliwości konfiguracyjne są bogate. Możesz dostosować realizm zabawy do swoich umiejętności; dalej trzeba dostosować liczbę wyświetlanych detali do możliwości komputera; potem idą skromniej-

własne układy klawiszy sterujących. Masz też możliwość bardzo, podkreślam bardzo dokładnego skalibrowania joya (znajdziesz nawet opcję pozwalającą ustawiać czułość w poszczególnych wychyleniach joya i przepustnicy).

System generujący obraz terenu oparty jest na rozwiązaniach opracowanych dla LONGBOW 2. F-15 to symulacja, w której kompleksowo

wykorzystano możliwości akceleratorów graficznych. Efekt końcowy jest więcej niż zadowalający. Grafika jest lepsza niż np. w F22 ADF. Tutaj wszystko idealnie się komponuje. Nawet cele, które w innych grach bardzo odcinały się od terenu, zostały sprytnie wkomponowane w krajobraz. Szkoda, że w grze opracowano tylko jeden klimat (obie kampanie toczą się na Bliskim Wschodzie), ale znając taktykę Janes można spodziewać się rychło dodatku rozszerzającego możliwości gry. Cały krajobraz nie dość, że jest zabójczo plastyczny, to jeszcze jego rzeźba w najdrobniejszych detalach opiera się na prawdziwym ukształtowaniu odwzorowanego terenu. To już standard w symulacjach, ale w połączeniu z obłędną grafiką, pieczołowitość ta zdecydowanie podnosi realizm zabawy. Zabawę urozmaicają bardzo efektowne wybuchy, zaś dym jest po prostu bezkonkurencyjny. Nie ma co się rozwodzić — grafika to prawdziwy majstersztyk. Spójrzcie po prostu na screeny... odlot. Trzeba też zaznaczyć, że jakość grafiki i idące za nią słowa uznania wynikają z realizmu oprawy. Świat nie tylko jest bardzo plastyczny, ale również zachowuje wszystkie istotne dla każdej symulacji parametry — perspektywę, efekt nabierania wysokości, warunki atmosferyczne, rzeczywiste ukształtowanie terenu, itd. To nie sztuka zrobić piękne, „fotorealistyczne", ładnie wyglądające obrazy, nie mające nic wspólnego z rzeczywistością. Sztuką jest to, co zrobili w Janes Combat Simulation — artystyczne piękno ściśle uwięzione w ogólnych zasadach fizyki i podlegające żelaznym prawom optyki.

Dużo pracy włożono w opracowanie dźwiękowej warstwy gry. Cały czas towarzyszy ci miarowy szum silników odrzutowych, zaś podczas walki odgłosy różnych eksplozji są niezwykle sugestywne i przerażające. Jednak dopiero, gdy usłyszysz rozmowy pilotów, dojdziesz do wniosku, że dźwięk jest na topowym poziomie. Aktorów podkładający głos jest... wielu. Zadbano nawet o to, by miejscowy personel lotnisk mówił z charakterystycznym akcentem. Szczególnie w momentach najcięższej kotłowaniny dociera do ciebie istna paplanina. Wingman zdenerwowanym głosem informuje cię o kolejnych celach, reszta twojego zespołu panicznie melduje o uszkodzeniach, a przez okrzyki pilotów przebijają się opanowane głosy kontrolerów powietrznych (AWACS i JSTARS). No i jeszcze okrzyki twojego WSO. I wszyscy ci ludzie gadają jednocześnie! To się nazywa odpowiednie tło do powietrznych zmagań!

REALIZM

Realizm to właśnie to, co tygrysy lubią najbardziej. F-15 jest małym rajem dla wszystkich tygrysów. Wszelkie elementy gry składają się na zabójczy poziom realizmu. Omawiana wcześniej grafika i dźwięk są przygotowane na tak wysokim poziomie, że komputerowy pilot nie ma prawa narzekać na otaczający go krajobraz. W grze uwzględniono dane z Satelitarnego Systemu Geologicznego. Widoki zapierają dech w piersi.

Pierwszą rzeczą jaką zauważysz jest to, że możesz przełączać wszelkie guziki i przełączniki, które masz w kokpicie. Na przykład, gdy chcesz odrzucić określone podwieszane uzbrojenie, musisz bezpośrednio na kokpicie myszką wybrać odpowiednie położenie przełącznika. Także myszką zarządzasz wszystkie tryby MPD i Up Front Display (nawiasem mówiąc, UFD jest w tej grze bardzo potrzebnym i użytecznym elementem, a nie statycznym bajerem graficznym). Kokpit jest kokpitem — funkcjonalnym miejscem pracy pilota.

Nie mam miejsca, żeby rozpisywać się nad modelem lotu, ale z pewnością nie obniża ogólnego poziomu realizmu. Wręcz przeciwnie. Po wykonaniu kilkunastu misji będziesz pod wrażeniem umiejętności projektantów z Janes. Wydaje się, że nie zapomnieli o niczym. Podczas każdego lotu dokładnie czuć wpływ ciężaru podwieszonego uzbrojenia. Kiedy wracasz do bazy po wykonaniu misji, twój podniebny orzeł jest zrywny i niezwykle energiczny. Natomiast gdy lecisz obciążony wieloma galonami paliwa i kilogramami materiałów wybuchowych zdaje się, że pilotujesz wielką powolną świnię, którą ktoś zaraz ustrzeli. Jak realizm to realizm — żadnych zwariowanych manewrów. Symulacja bezlitośnie piętnuje każdy błąd doświadczonego pilota. F-15E mimo swych gabarytów jest maszyną dosyć czułą na stery — także w symulacji. Poza tym, szczególnie w ciężkich warunkach atmosferycznych, prowadzenie samolotu nastręcza dużo trudności — ciesz się więc, że uwzględniono automatyczne systemy kontroli lotu. System CAS (Control Agumentation System) dba, byś nie rozwalił

LOADING MISSION ...

maszyny wariackimi przeciążeniami. PTC (Pitch Trim Compensator) kontroluje przechyły boczne, zaś najistotniejszy AFCS (Automatic Flight Control System) analizuje i modyfikuje kąt natarcia przy dużych prędkościach. Model lotu uzupełniony jest o możliwość trymowania sterów. Kończąc pobieżne omówienie, warto jeszcze wspomnieć o uwzględnionym wpływie warunków atmosferycznych oraz realistycznym (uzależnionym od prędkości i wysokości) zużyciu paliwa. F-15 pod względem algorytmów kontrolujących zachowanie maszyny w powietrzu jest jednym z lepszych, jeśli nie najlepszym symulatorem.

Realizm w symulatorze bojowym nie ogranicza się do odwzorowania zachowania samego samolotu. Równie istotnym elementem, wpływającym na przebieg gry, jest obraz pola walki. I pod tym względem F-15 znów wyróżnia się dodatnio. Możesz dowodzić naraz ośmioma F-15E. Twój zespół uderzeniowy podzielony jest według obowiązujących zasad, tak, że nie ma żadnego problemu z dowodzeniem. Możesz stosować cztery formacje — eszelon, linia, kolumna, klin — a każdą z nich w dwóch wersjach: ciasnej i luźnej. Przed startem przydzielisz podwładnym różne zadania. Część samolotów może stanowić osłonę, a część wyznaczysz do misji uderzeniowych. Część uderzeniowa może być znów podzielona, na samoloty przeznaczone do zwalczania różnych celów — na przykład dwa samoloty wyposażone w inteligentne uzbrojenie zdejmą obronę przeciwlotniczą, by utorować drogę maszynom z uzbrojeniem przystosowanym do zwalczania twardych celów. W grze uwzględniono także kompleksowe wykorzystanie powietrznych systemów dowodzenia — AWACS i JSTARS. Nie zabraknie też powietrznych cystern i tankowania w powietrzu.

Klimat lotu jest więcej niż urzekający. Przeciwnik sprawnie reaguje na twoje poczynania. Wykrycie przez stacje radiolokacyjne prawie zawsze pociąga za sobą poderwanie maszyn przechwytujących na pobliskim lotnisku. Poza tym widać, że system obrony przeciwlotniczej projektował wyjątkowo wyrafinowany sadysta. W tej grze pole walki żyje i zmienia się z minuty na minutę. Spokojna misja może szybko przerodzić się w skomplikowaną walkę powietrzną, zaś z pozoru trudne zadania wykonuje się często niezwykle łatwo. Najwyraźniej konstruowaniu algorytmów sztucznej inteligencji przyświecało hasło „Precz ze schematyzmem".

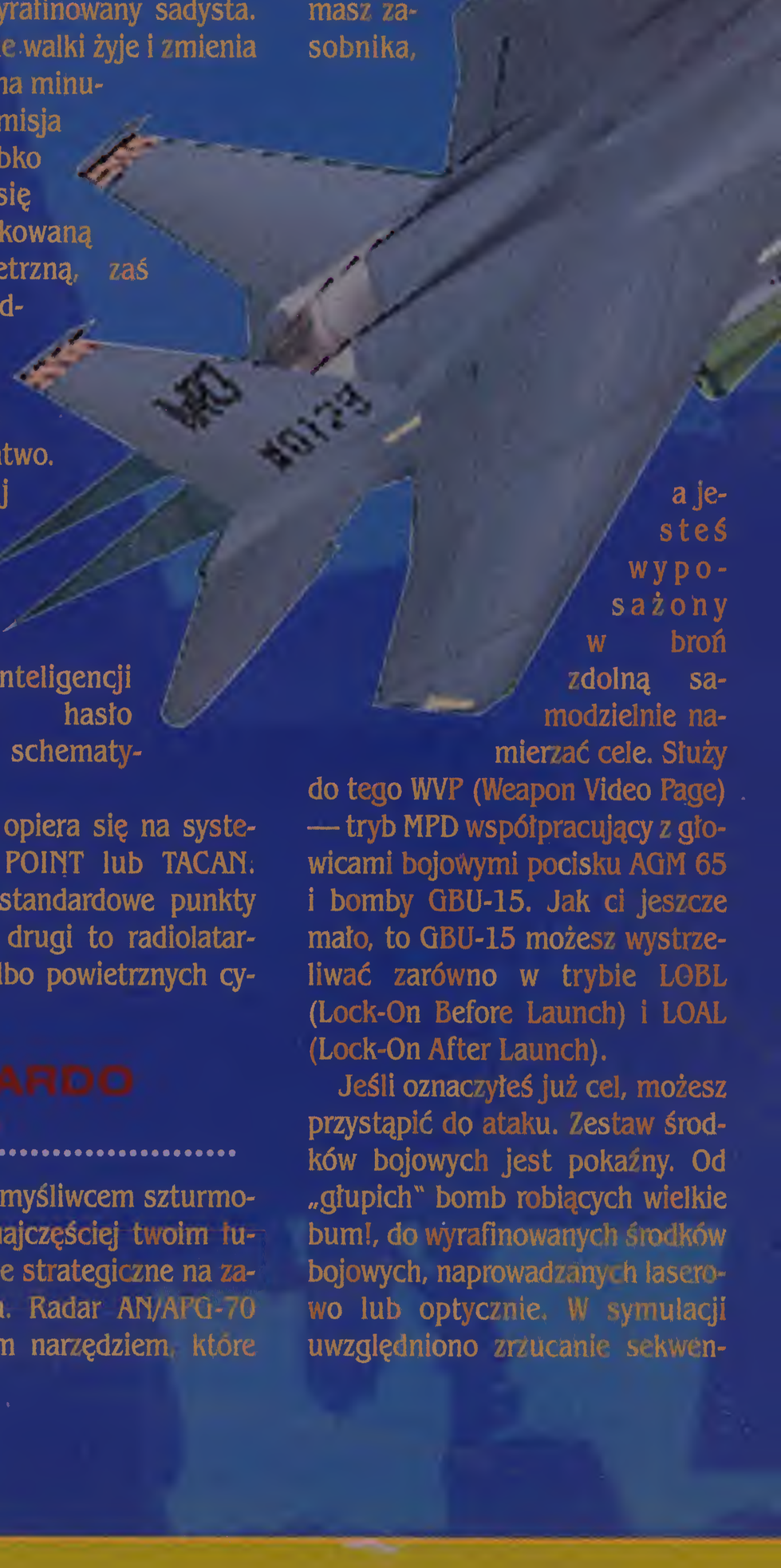
Nawigacja opiera się na systemie STEER POINT lub TACAN. Pierwszy to standardowe punkty nawigacyjne, drugi to radiolatarnie lotnisk albo powietrznych cystern.

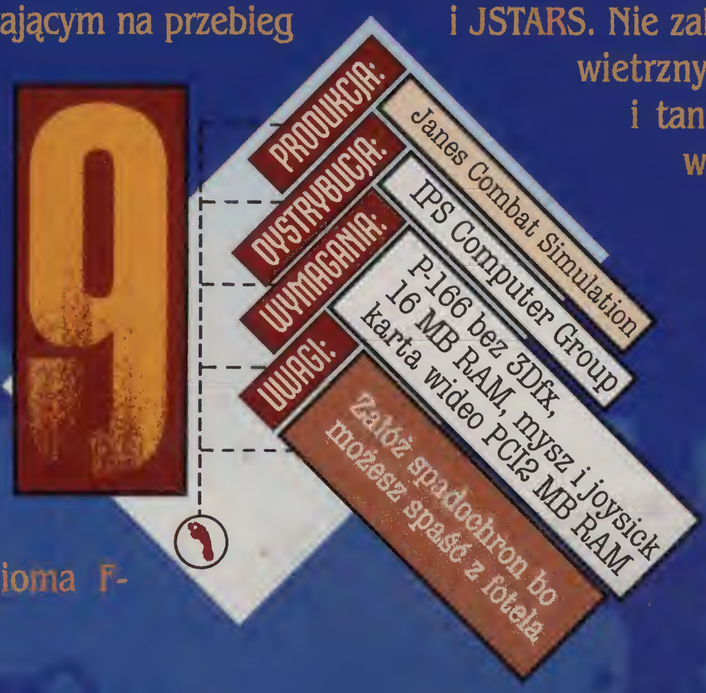
BOMBARDOWANIA

F-15E jest myśliwcem szturmowym, toteż najczęściej twoim łupem będą cele strategiczne na zapleczu wroga. Radar AN/APG-70 jest potężnym narzędziem, które wykorzystujesz do określania punktu uderzenia. W symulacji uwzględniono wszelkie zasadnicze tryby pracy radaru. RBM (Real Beam Map) daje ci ogólny obraz pola walki. Do precyzyjnego określania celów tworzysz HRM (High-Resolution Map), która przedstawia obszar o boku od 0,67 do 40 mil morskich. Przewidziano oddzielne tryby do wykrywania celów ruchomych (tego nie było w F-15III) — tryb GMT (Ground Moving Target) wykrywa wszelkie ruchome pojazdy w odległości do 32 mil morskich.

To nie koniec. Jeżeli zabrałeś zasobnik LATRIN, to możesz określać cele przy pomocy desygnatora laserowego. Możesz wizualnie oznaczyć cel nawet wtedy, gdy nie masz zasobnika, a jesteś wyposażony w broń zdolną samodzielnie namierzać cele. Służy do tego WVP (Weapon Video Page) — tryb MPD współpracujący z głowicami bojowymi pocisku AGM 65 i bomby GBU-15. Jak ci jeszcze mało, to GBU-15 możesz wystrzeliwać zarówno w trybie LOBL (Lock-On Before Launch) i LOAL (Lock-On After Launch).

Jeśli oznaczyłeś już cel, możesz przystąpić do ataku. Zestaw środków bojowych jest pokaźny. Od „głupich" bomb robiących wielkie bum!, do wyrafinowanych środków bojowych, naprowadzanych laserowo lub optycznie. W symulacji uwzględniono zrzucanie sekwen-





cyjne (określasz ile bomb ma być zrzuconych i w jakim czasie). Możesz także wyznaczać wysokość otwarcia pojemników służących do ataków powierzchniowych.

WALKA POWIETRZNA

Sztuka walki powietrznej jest dosyć trudna do opanowania. Samo skanowanie przestrzeni może odbywać się na siedem sposobów. Skanowanie RWS (Range While Search) ma podprogramy: RWSH (High RWS) do wykrywania celów szybko przemieszczających się względem ciebie, RWSM (Medium RWS) do wykrywania celów nie zmieniających pozycji względem ciebie, RWSI (Interlaved RWS) — naprzemienne RWSH i RWSM. Jest jeszcze: RGH (Range Gated High) — szybsze, ale mniej dokładne skanowanie RWSI; VS (Velocity Search) pozwala określać prędkość zbliżania lub oddalania przeciwnika; VCTR (Vector) jest najbardziej czułym i czasochłonnym sposobem skanowania przestrzeni powietrznej, pozwalającym wykryć niewielkie echa na większych dystansach.

Kiedy wykryjesz cel, możesz go śledzić jako pojedyncze echo (STT), ale radar AN/APG-70 pozwala ci także wykrywać cele nawet, gdy namierzasz konkretną maszynę wroga — służy do tego tryb TWS (Track While Scan). Pasmo skanowania określasz ręcznie — ograniczenia standardowe 15, 30 i 60 stopni w poziomie oraz 1, 2, 4, 6, 8 jednostek w pionie.

Podczas walki powietrznej możesz także automatycznie namierzać cele — uwzględniono: Super Search (20 stopni, 10nm), Boresight (4 stopnie, 10nm), SuperBoresight (4stopnie, 40nm), Vertical Scan (5-55 stopni w pionie, 7,5 stopnia w poziomie) oraz Guns (60 stopni w poziomie i 20 stopni w pionie). Tryby automatyczne wykorzystuje się na ogół w kontaktowej walce manewrowej.

Podczas walki manewrowej możesz wykonywać kilka manewrów bojowych, wykorzystując resztę swojego zespołu do zastawania pułapek. Przestudiuj dobrze podręcznik, gdyż sztuczna inteligencja twoich przeciwników nie jest zbyt ograniczona. Myśliwce przechwytujące kooperują ze sobą oraz z naziemnymi systemami radiolokacyjnymi, stosują różne sztuczki i często próbują urwać się z twojego pasma skanowania.

ELEKTRONIKA

Na pierwszy rzut oka widać, że F-15E jest potężnym narzędziem zniszczenia. Jednak same rozwiązania konstrukcyjne nie zapewniają sukcesu w powietrznych zmaganiach. Dlatego też F-15E wyposażono w nowoczesną awionikę pokładową.

Już w pierwszych lotach docenisz łatwość obsługi każdego z MPD (Multi-Purpose Displays). Prawdziwy pilot obsługuje je wciskając palcem klawisze otaczające każdy wyświetlacz. Twoim wirtualnym palcem jest myszka: przełączasz nią wszystkie tryby (page) pracy MPD. Wszystkie tryby MPD opisane są dokładnie w instrukcji. Warto wspomnieć o systemach wspomagających lot, nawigację i orientację w terenie. Są to odpowiednio: ADI (Attitude Director Indicator), HSI (Horizontal Situation Indicator) oraz TSD (Tactical Situation Display). ADI przydaje się głównie wtedy, gdy masz uszkodzony HUD. HSI wspomaga nawigację — zarówno tę opartą na steer pointach, jak i bazującą na radiolatarniach systemu TACAN. TSD to obraz sytuacji taktycznej: na elektronicznej mapie ukazują się najważniejsze elementy wykonywanej misji — cele, trasa lotu, istotne punkty takie jak lotniska, wreszcie — zasięg radaru.

UFC — Up Front Controls to czerwone paski wyświetlaczy umieszczone centralnie pod HUD. Dają ci prosty i szybki dostęp do opcji związanych z HUD, autopilotem, punktami nawigacyjnymi oraz do kilku dodatkowych opcji.

F-15E jest wyposażony w system obronny TEWS (Tactical Electronic Warfare System). System składa się z trzech podsystemów: AN/ALR-56C RWR (Radar Warning Receiver) — informuje cię o radarach namierzających twój samolot, AN/ALE-40 CMD (Countermeasures Dispenser) jest odpowiedzialny za wyrzucanie flar ogłupiających rakiety kierowane śladem termicznym, zaś AN/ALQ-128 EWWS (Electronic Warfare Set) to standardowy „mikser" fal radiowych, zakłócający pracę wrogich radarów. Wszystkie te systemy uwzględnione zostały w symulacji.

Na koniec trzeba wspomnieć o realistycznym odwzorowaniu w symulacji systemów: ILS (Instrument Landing System) wspomagającego podchodzenie do lądowania; NAVFLIR — umożliwiającego loty w nocy i w warunkach ograniczonej widoczności; IFF — służącego do rozpoznania swój–obcy. Ponadto możesz zamontować: system AN/AAQ-14, który umożliwia ci śledzenie w paśmie podczerwonym celów za pomocą kamery FLIR, wchodzącej w skład nowoczesnego systemu LATRIN oraz AN/AAQ-13 — pakiet do precyzyjnej radiowej analizy wysokości względnej.

KAMPANIA

Kampanie są dwie. Pierwsza toczy się w Iraku podczas operacji: Pustynna Tarcza i Pustynna Burza. W drugiej kampanii przyjdzie ci walczyć w hipotetycznym konflikcie nad Iranem. Teatry działań uwzględniają przebieg twoich misji — jeśli zniszczysz raz most, to następnym razem, gdy będziesz leciał w okolicy tego mostu, ujrzysz jedynie zgliszcza. Fajnym pomysłem jest wprowadzenie do kampanii elementu zarządzania wszelkimi zasobami. Dowodzisz ludźmi, masz określoną ilość maszyn i ograniczone zasoby wyposażenia. Jeśli jakaś maszyna zostanie zestrzelona, to stracisz ją bezpowrotnie. Będziesz musiał także kombinować nad ładowaniem uzbrojenia — z początku magazyny będą pełne, ale, jak się okaże, uzbrojenie zużywa się niezwykle szybko. Może dojść do tego, że w późniejszym etapie walk nie będziesz miał najskuteczniejszych środków rażenia, bo wykorzystałeś je wcześniej na nieistotne cele.

A wtedy, z pełnym realizmem, weźmiesz baty.

RANGERS LEAD THE WAY

SPEC OPS

Wzmiankę o grze SPEC OPS opublikowaliśmy miesiąc temu w „Widokach Na Przyszłość". Już wtedy, statyczne screeny zapowiadały nadchodzący wielkimi krokami hit. Po zagraniu w zamieszczoną na majowym kompakcie demonstracyjną wersję programu, można było tylko oczekiwać pojawienia się pełnej wersji gry. Panie i panowie, ta chwila nadeszła.

TYLKO DLA NAJLEPSZYCH

Gra inspirowana jest akcjami amerykańskiej formacji komandosów — Rangers. Żołnierze ci wykorzystywani są przez armię przede wszystkim do zadań szturmowych, lecz w przeszłości używano ich głównie do operacji wywiadowczych i rozpoznawczych dalekiego zasięgu. Rangerzy znani są z szybkich akcji, które mają na celu wykonanie zadań zanim zaskoczony nieprzyjaciel będzie w stanie zareagować i użyć swych, na ogół przeważających liczebnie, sił. Obecnie kompetencje Rangers obejmują między innymi akcje ratunkowe, obronę obywateli i mienia Stanów Zjednoczonych, a także placówek dyplomatycznych, ponadto demonstrację obecności amerykańskiej na świecie, lecz przede wszystkim Rangerzy wykonują szybkie akcje skierowane przeciwko celom znajdującym się w głębi terenów wroga.

Rangers są praktycznie samowystarczalni. Zgodnie z oficjalnymi informacjami, bez wsparcia i zaopatrzenia mogą samodzielnie prowadzić walkę nawet przez pięć dni! Komandosi ci muszą przez cały czas utrzymywać gotowość bojową. W obozie gotowość alarmowa wynosi non stop osiemdziesiąt pięć procent — dzięki temu, oddział jest gotów do odlotu w przeciągu kilku godzin. Tę ogromną sprawność Rangers zawdzięczają nie tylko wyczerpującemu treningowi, który towarzyszy im praktycznie przez cały czas służby, ale także szkoleniom, poprzedzającym przyjęcie młodych żołnierzy w szeregi Rangers.

Punktem ciężkości tego szkolenia jest działalność patroli rozpoznawczych, znajomość broni i technik pierwszej pomocy oraz ciągnące się dniami i nocami ćwiczenia w walce piechoty. W pełni

„ukształtowany" komandos Ranger potrafi przebiec osiem tysięcy metrów w czterdzieści minut, przepływać znaczne dystanse w ubraniu, a także maszerować w pełnym wyposażeniu z prędkością sześciu kilometrów na godzinę. Do końca szkolenia wytrzymuje na ogół mniej niż połowa rekrutów.

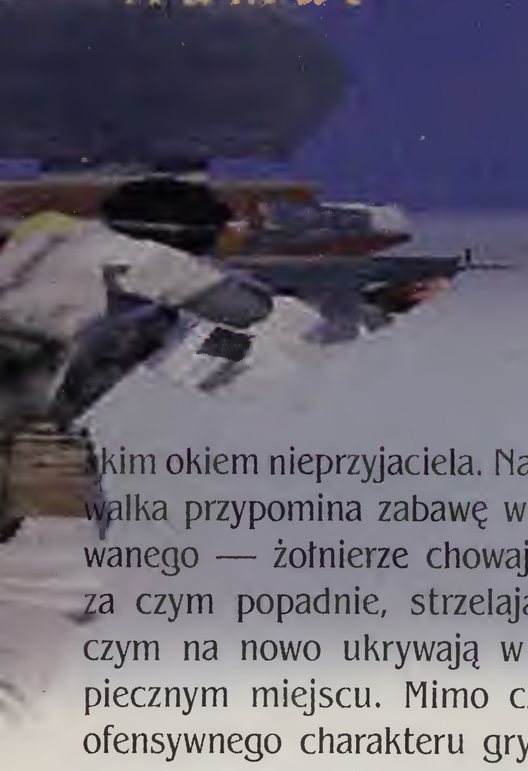
DEMONY WOJNY

SPEC OPS rzuca graczy w przeróżne miejsca, gdzie swe akcje przeprowadzali Rangers. I tak, przyjdzie walczyć między innymi w starym lesie położonym gdzieś w byłym ZSRR, w tonącej w strugach deszczu kambodżańskiej dżungli, na terenach należących do Wietnamu, a także w zasypanych śniegiem górach. Warunki bojowe zmuszają do zmian sposobu kamuflażu, toteż występujący w grze żołnierze będą często zmieniać swe mundury — czasem będzie to tradycyjna, zgniłozielona pasterka, czasem śnieżnobiały kostium lub chroniące przed deszczem kapelusze i kurtki. Także przeciwnicy będą zmieniać się wraz z kolejnymi operacjami — od ruskich „afganców" w chustach na głowach, po oddziały Latynosów w czerwonych beretach.

Bardzo dobrze zrealizowane zostały występujące w grze walki. W SPEC OPS zawsze współpracują ze sobą dwaj Rangers, przy czym ten drugi komandos kierowany jest przez komputer. Jego zadaniem jest ostanianie kolegi. W przypadku śmierci żołnierza sterowanego przez ciebie, automatycznie na komendy zacznie reagować komandos pozostający dotąd w cieniu współpracownika. Takie rozwiązanie zwiększa realizm rozgrywki i pozwala lepiej wczuć się w klimat gry. Po zmianie podopiecznego, gracz jest przez chwilę zdezorientowany i bezradny — wtedy jednak trzeba wziąć się w garść i możliwie szybko ruszyć do akcji. W SPEC OPS, tak jak na prawdziwej akcji, nie ma czasu na opłakiwanie zmarłych, można jedynie rozpocząć zemstę.

Ogromny realizm gry objawia się także przy wywalaniu kolejnych magazynków w kierunku nieprzyjaciela. Broń zachowuje się tak jak w życiu — trudno o długą serię, gdyż albo skończy się szybko amunicja, albo po prostu zmęczy się ręka żołnierza. Nie zalecam jednak biegania po placu boju z dzikim okrzykiem na ustach i odbezpieczoną bronią w dłoni. Rangers muszą działać możliwie szybko i sprawnie, co w przypadku nieodmiennie imponującej przewagi liczebnej wroga oznacza przede wszystkim partyzantkę. Na szczęście, teren gry umożliwia dość łatwe krycie się przed ogniem wroga. Są wzniesienia i zagłębienia terenu, dumnie wznoszą się drzewa, zaś krzaki chronią przed ciekaw-

Spec
Mamut



kim okiem nieprzyjaciela. Na ogół walka przypomina zabawę w chowanego — żołnierze chowają się za czym popadnie, strzelają, po czym na nowo ukrywają w bezpiecznym miejscu. Mimo czysto ofensywnego charakteru gry, potyczki są najczęściej defensywne — w takim stopniu, w jakim defensywne mogą być potyczki:) Tutaj chłopaki naprawdę liczą się z tym, że oberwą.

SEAL TEAM

Po ujrzeniu obrazków i przeczytaniu pierwszej części tekstu doszliście zapewne do wniosku, że SPEC OPS jest zbliżony ideowo do legendarnego już SEAL TEAM. Nie bardziej błędnego — SPEC OPS:

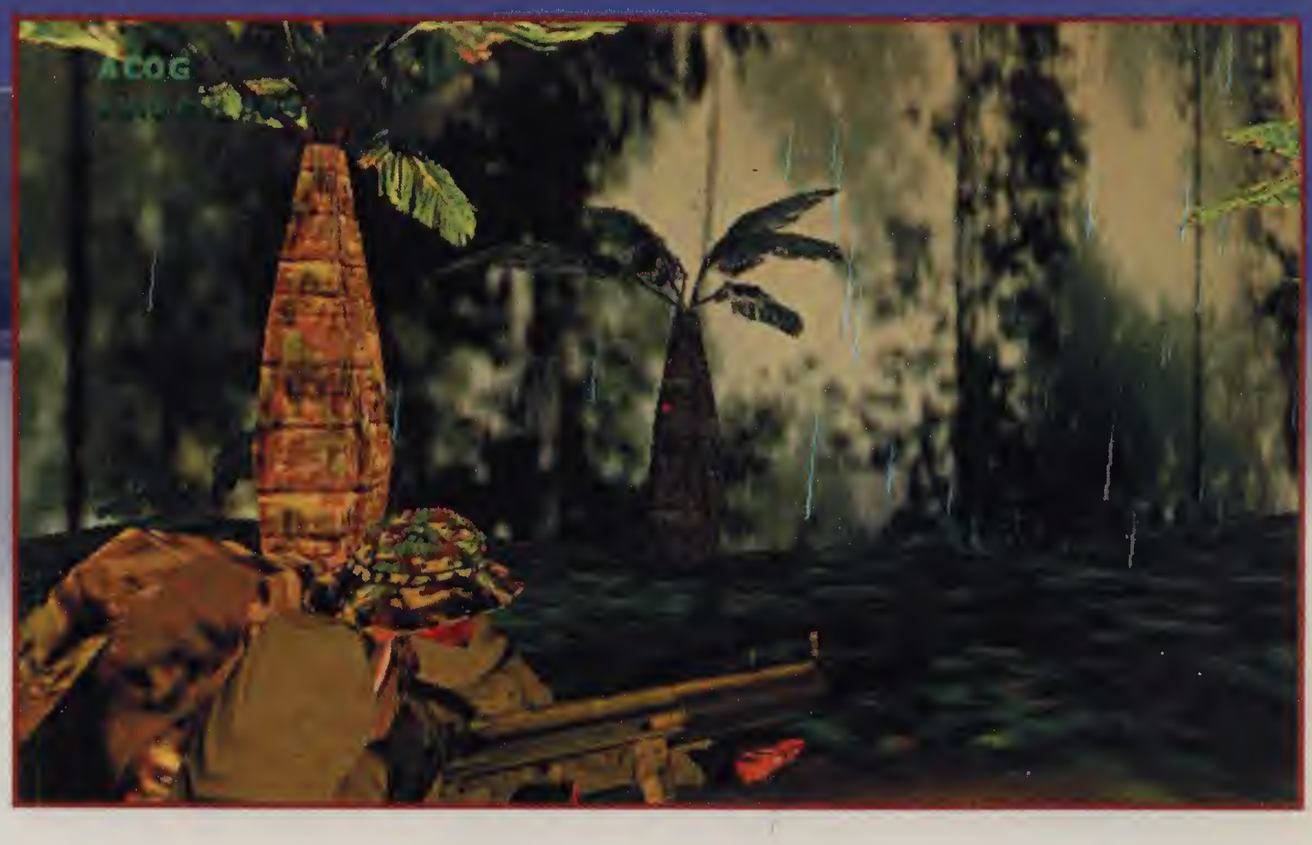
RANGERS LEAD THE WAY jest grą typowo zręcznościową, przedstawioną w sposób znany z TOMB RAIDER, OUTWARS czy DIE BY THE SWORD. Gracze pragnący wydawać rozkazy czy też działać w większej, zorganizowanej grupie, mogą się zatem srogo zawieść. Zręcznościowy charakter programu nie oznacza jednak, że został on merytorycznie uszczuplony w stosunku do SEAL TEAM.

W SPEC OPS wystąpiła plejada „gwiazd" uzbrojenia i ekwipunku — można zatem postrzelać z M16, AK47, pobawić się granatnikiem lub strzelbą, a także wygarnąć z rakietnicy. Poza tym obecne są granaty rozpryskowe i gazowe, rakiety sygnalizacyjne, miny przeciwpiechotne, ładunki wybuchowe, oraz lornetki, celowniki optyczne i świece dymne. Największą frajdę sprawiło mi jednak działanie z noktowizorem na oczach — notabene, niezbędnym do ukończenia pierwszej, rozgrywającej się w prawie absolutnych ciemnościach, misji. Nie dość, że to pocieszne urządzenie wydobywa z ciemności wszystkie obiekty, to zachowuje się zgodnie z rzeczywistością. W praktyce oznacza to, że wszelkie źródła światła (tj. wybuchy, strzały) stają się przeraźliwie wręcz jasne i... porażające.

Walczący potrafią praktycznie wszystko. Żołnierze czołgają się, padają z cichym sapnięciem na ziemię, biegną zgarbieni, aby uniknąć wrażego ognia, klękają na jedno kolano przy celowaniu, strafe'ują i automatycznie odwracają się w kierunku wroga bądź innego podejrzanego elementu. Ranni padają na ziemię, aby jeszcze przez dłuższą chwilę tarzać się z bólu, trafieni upuszczają broń bądź wywalają ostatnią serię w dowolnym kierunku, zaś pozostający przy życiu godnie walczą aż do ostatniego tchu. Determinacja walczących jest przeogromna. W SPEC OPS nikt nie próbuje po cichu się oddalić albo poddać.

Oczywiście, tak jak w życiu, w SPEC OPS zdarzają się maruderzy i słabo nadający się do tego zawodu żołnierze. Raz zdarzyło mi się zajść od tyłu drzemiącego przy swoim karabinie wartownika. Dopiero po chwili facet ocknął się i rozpoczął swą desperacką obronę. (Byłem szybszy.) Takie rzeczy naprawdę chwytają za serce.

Ogromne wrażenie robią ofiary ognia i granatów. Pechowi żołnierze biegną przez chwilę w amoku,

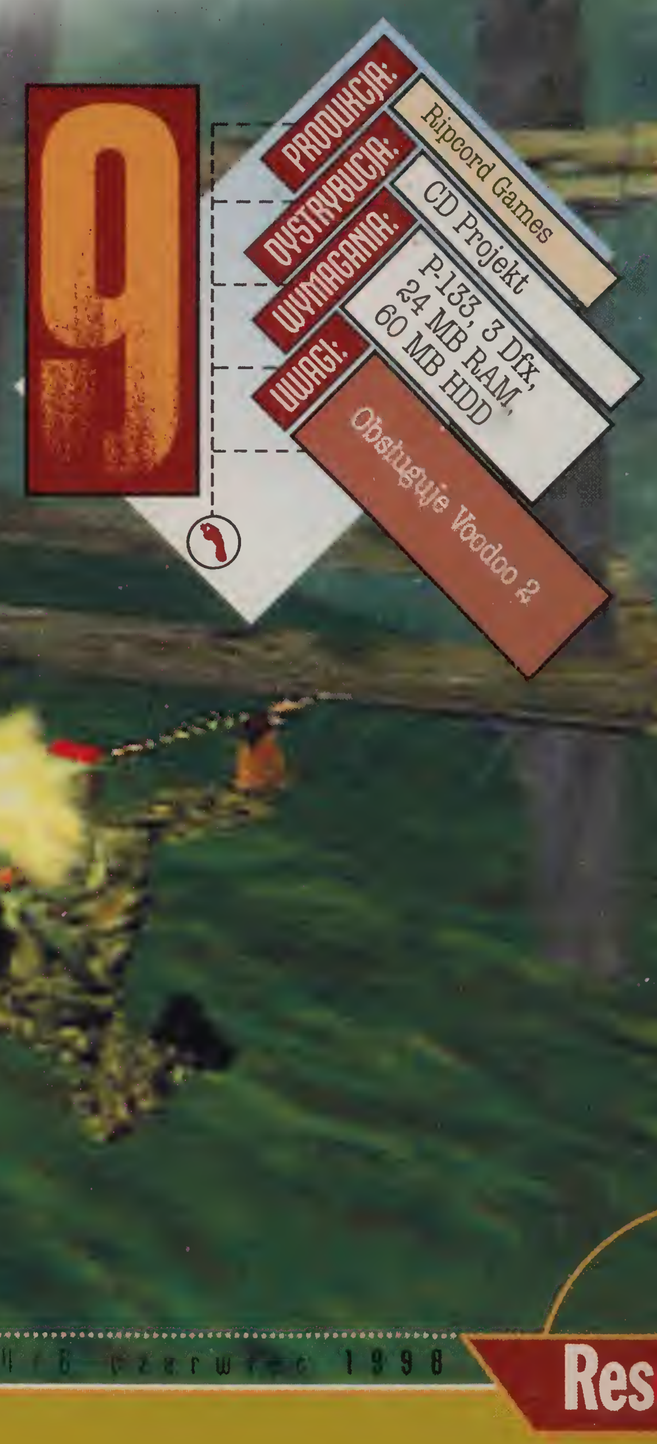


aby wreszcie upaść i dać ogniowi dokończyć jego dzieła. Granat, wybuchający przed nosem największego nawet twardziela, zmieni atletyczne ciało w martwą tkankę przecinaną strzępami munduru. Co istotne, w grze nie ma taniego efekciarstwa, rodem z płynących obfitym strumieniem krwi i mięsa QUAKE 2 czy POSTAL. W SPEC OPS śmierć nie jest widowiskiem, zaś „żywe pochodnie" przerażają realizmem: płonący żołnierze naprawdę cierpią. Ogień nie jest obrazowany sięgającymi nieba, wesołymi językami płomienia. Przeważa dym.

Całość została przepięknie opracowana graficznie — modele są w pełni trójwymiarowe, ich ruchy doskonale wręcz naturalne, zaś szczegółowość tekstur nie pozostawia nic do życzenia. Program obsługuje karty oparte na chipsecie 3Dfx Voodoo i dzięki temu gra wygląda po prostu bajecznie. Bardzo dobrze została wygenerowana warstwa dźwiękowa — praktycznie każda broń wydaje inny dźwięk, żołnierze pokrzykują na siebie, zaś naturalne odgłosy stref walki (pohukiwanie sów, szum deszczu) przyprawiają o gęsią skórkę.

THE MEMORY REMAINS

SPEC OPS to prawdziwe mistrzostwo w dziedzinie gier komputerowych — wszystkim jej twórcom należą się duże brawa. Trudno o słowa, jakie oddałyby mój szacunek i podziw dla tej profesjonalnej, dopracowanej i pod każdym względem imponującej roboty. Jedno jest pewne — jest to jedna z tych kilku gier, które budują historię gier komputerowych. Żołnierze zginą, imperia przeminą, a pamięć o niej pozostanie.



SHADOWMASTER

Mistrz cienia to trochę więcej niż cienizna.

AtorAtor

Przyszłość znowu okazała się niespokojna. Dalsza egzystencja organicznych form życia we wszechświecie stoi pod znakiem zapytania, a to za sprawą najgorszego gościa kosmosu o dźwięcznym imieniu „Pan cienia". Koleś ten, wraz ze swoją armią mechanicznych wojowników, niedawno stanął przed poważnym problemem. Otóż skończyły mu się zasoby naturalne. Aby je zdobyć, przeprowadził desant na ostatnią bogatą w rudy planetę. Miał jednak pecha, gdyż tym czynem wkurzył największego twardziela we wszechświecie, czyli mnie. Postanowiłem wskoczyć do mego wozu bojowego i zniszczyć wojska inwazyjne, by już nigdy więcej nie śmiały mnie denerwować.

I wskoczyłem. Na ekranie ujrzałem kilka kółek i kresek, nie układających się w żadną logiczną całość. Nigdzie nie było widać broni ani paska energii. Nerwowo spojrzałem na pudełko. Co jest, pomyślałem? Czyżby symulator? Wkrótce okazało się, że energia jest, a broń nie musi być widoczna, by rozwalać nią wrogów na drobne kawałki. Rzuciłem się więc w wir gry, przeszedłem jedną planszę, drugą, znalazłem też kilka przydatnych gadżetów. Rozwaliłem na atomy kilka teragramów wrogiego sprzętu. Zacząłem się nawet przyzwyczajać do tego, co widziałem na monitorze i wszystko byłoby świetnie — gdyby nie fakt, że zaczęło mi się nudzić.

Jak już zapewne się zorientowałeś, nowa gra firmy Psygnosis o nazwie SHADOW MASTER to strzelanina czasu rzeczywistego, w której akcję obserwujesz z perspektywy pierwszej osoby. Nie kierujesz tu jednak poczynaniami komandosa, tylko prowadzisz wyposażony w działka i lasery pojazd bojowy. Jest on ogromnie odporny na wszelkie trafienia — do tego stopnia, że pierwszą planszę można przejść bez jednego strzału, gdyż pancerz i tak wytrzyma wszystko, czym poczęstują cię przeciwnicy.

Przejście dalszych plansz jest trudniejsze, a to z uwagi na pewien nieszczęśliwy pomysł autorów gry. Otóż, kiedy zostaniemy trafieni, nasz ekran natychmiast rozbłyśnie na biało. W tym momencie nic nie widzimy, a więc i nie możemy nic zrobić. Przez około 1 — 2 sekundy jesteśmy bezbronni, co skrupulatnie wykorzystują przeciwnicy, wysyłając w naszym kierunku grad pocisków! Jeśli znowu trafią, to cała sytuacja się powtórzy. I w końcu giniemy, nie widząc nawet, kto wali do nas jak do tarczy. Osobiście uważam taka sytuację za niedopuszczalną — zwłaszcza, że naprawdę byłoby na co popatrzyć.

Byłoby, bowiem wrogowie przyjmują naprawdę dziwaczne kształty. Od alienopodobnych kolesi z promiennikami w łapach, po naprawdę dziwaczne stwory z laserami w miejsce oczu. Mnie najbardziej podobały się wieżyczki obronne w kształcie kwiatów, których wygląd przypominał mi najgorsze sceny z imienin u cioci.

SM niewątpliwie ma bardzo ładną grafikę, przypominającą tę z QUAKE 2. Pociski ciągną za sobą łunę światła. Postaci są ładne, duże i płynnie animowane. Zniszczone eksplodują, zaśmiecając okolicę swoimi nędznymi szczątkami, a energia powstała przy wybuchu na pewien czas rozświetla otoczenie. Otoczenie również prezentuje się ciekawie, wykonane jest niezwykle dokładnie, co przejawia się m.in. w tym, że piksele pojawiające się przy podejściu do ściany są prawie niewidoczne, nawet gdy nie mamy 3Dfx.

Tym bardziej żal, że labirynt, który przemierzamy wymiatając po drodze wszystko co się rusza, jest dość kiepski. Składają się na niego głównie długie wąskie korytarze, w których z braku miejsca nie można uskoczyć przed lecącymi pociskami oraz (nawet spore) sale. W grze jest za mało zaułków i przeszkód terenowych, za którymi można by się schować i prowadzić atak wypadowy. Czyni to z gry totalną jatkę. Stajemy naprzeciw wroga i wywalamy w niego wszystko co mamy, po czym patrzymy jak wybucha. Jeśli byliśmy wystarczająco szybcy i (lub) zaszliśmy go od tyłu, to biedak nawet nie zareaguje.

Dźwięk jest świetny. Muzyka tworzy odpowiedni nastrój, a efekty towarzyszące wybuchom i wystrzałom są naprawdę mocne i potrafią zwalić z krzesła nawet największego wyjadacza — niekiedy można się naprawdę przestraszyć.

W sumie SHADOW MASTER to całkiem niezła gra, jest w niej parę interesujących pomysłów, a oprawa przedstawia się całkiem nieźle. Niestety, SM jest mniej pasjonująca od DOOM'a czy QUAKE'a: po prostu, po pewnym czasie nuży monotonią.

6

PRODUKCJA: Psygnosis
DYSTRYBUCJA: CD-Projekt
WYMAGANIA: P120, 16MB RAM, karta 3D — koniecznie
UWAGI: Quake w samochodzie

Jedyna Oficjalna Gra Komputerowa Mistrzostw Świata Francja 98

WORLD CUP 98

Zdobądź Puchar Świata dla swojego kraju!

FRANCE 98 OFFICIAL LICENSED PRODUCT

EA SPORTS

Manufacturer of Official Licensed Product.

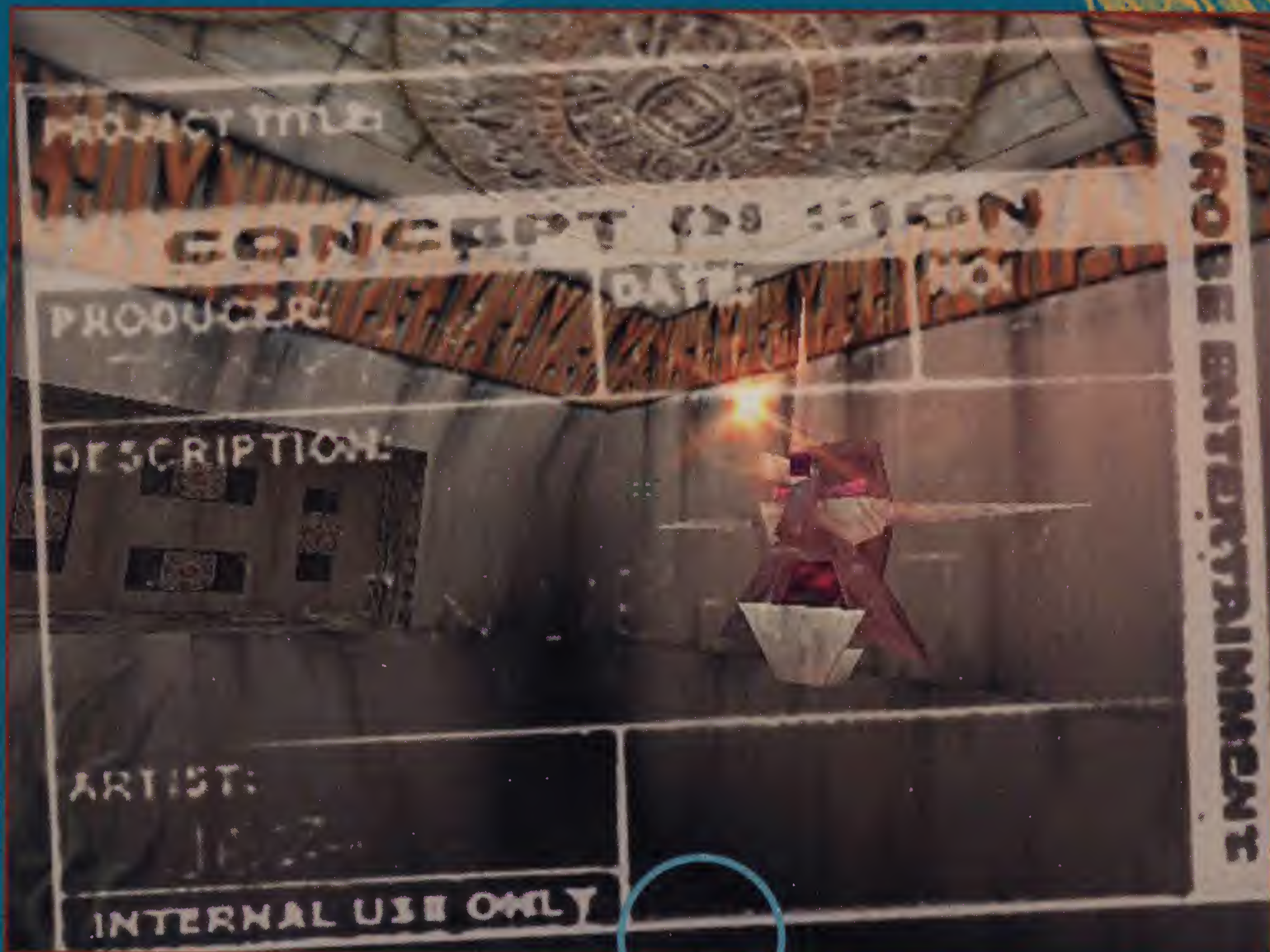
IPS COMPUTER GROUP

Szczegółowych informacji udziela wyłączny dystrybutor, firma **IPS Computer Group Sp. z o.o.**
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3. Tel. (22) 642 27 66. 642 27 68. Fax: (22) 642 27 69
oraz filia w Zabrzu: 41-800 Zabrze, ul. Wolności 262. Tel. (032) 275 39 72

WINDOWS 95

© 1998 Electronic Arts. All rights reserved. EA SPORTS, the EA SPORTS logo, Electronic Arts, the Electronic Arts logo, and „If it's in the game, It's in the game" are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Official licensed product of the FIFA World Cup France 98. © The France 98 Emblem and Official Mascot are copyrights and trademarks of ISL. World Cup posters © ISL Worldwide 1997. © The Official World Cup FIFA trophy is a copyright and trademark of FIFA. MANUFACTURED UNDER LICENSE BY ELECTRONIC ARTS. © 1977 FIFA TM. All sponsored products and company names, brand names and logos are the property of their respective owners. Windows is a trademark or registered trademark of the Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

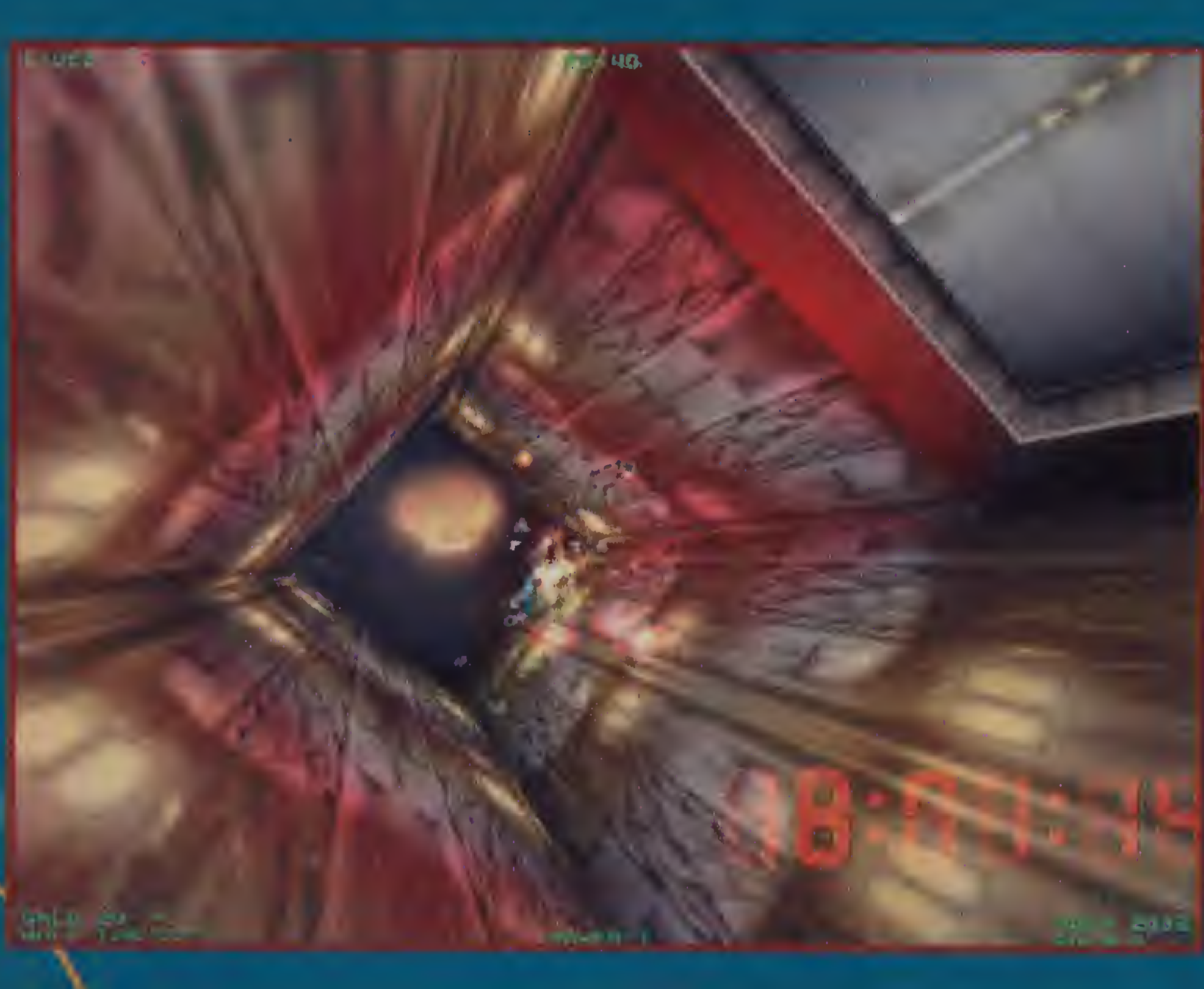
FORSAKEN



RooS

Barbórka już za nami... A szkoda, bo FORSAKEN to doskonała gra dla młodych górników.

Rok 2113 okazał się być dla ludzkości pechowy. Mieszkańcy starej planety–matki, Ziemi, wyparowali. Stało się tak na skutek nieudanego eksperymentu na cząstkach elementarnych materii. Doświadczenie doprowadziło do niekontrolowanej reakcji łańcuchowej i potężnej eksplozji nuklearnej. Rada Arcysenatorów ogłosiła planetę „ziemią skażoną" i wysłała zastępy robotów, z zadaniem zbierania każdego wartościowego śmiecia. Niepisane prawo stanowi, że wszystko, czego nie potrzebuje Rada, należy do znalazcy. Jednym z najemników i łowców nagród, którzy natychmiast wylądowali na Ziemi, jesteś ty. Masz jednak pewną przewagę nad resztą — metodę save & restore, przy użyciu której będziesz w stanie pokonać wszystkie trudności.



OCZY WIŚCIE

Pierwszy kontakt z FORSAKEN potrafi nawet najtwardszego sceptyka przyprawić o drżenie pośladków. Animacja jest dosłownie hiperpłynna. Hammer (i jego podwójne Voodoo2) twierdzi nawet, że 60 klatek na sekundę przyprawia go o mdłości. Tak! 60 fps! Licznik można wyświetlić wybierając jedną z opcji menu — okazuje się, że nawet w większym tłoku framerate nie spada poniżej „marnych" 30 klatek. I to na standardowym P200 nie-MMX i starym monsterze!

Każdy ruchomy przedmiot — pojazd, rakieta, pocisk z działka, powerup — jest źródłem światła o określonym kolorze. Dodatkowo, korytarze podziemych (lub podmorskich) baz i miast także mają swoje własne, nastrojowe oświetlenie. Wszystko to razem daje nieprawdopodobny efekt. Wczoraj zagrałem w Unreal na Gambleriadzie i muszę przyznać, że gra świateł w FORSAKEN jest prawie tak samo piękna jak w megahicie z Epic. Ładniejsza nawet, choć trudno w to uwierzyć, niż w Quake2.

Niestety, wspomniana hiperpłynność nie wynika bynajmniej z geniuszu koderów zatrudnionych w firmie Probe. Carmacka na razie nikt nie przebił i nie zanosi się na to, że szybko przebije. O co mi chodzi? Już wyjaśniam. Otóż architektura poziomów w FORSAKEN jest prawie tak samo prosta, jak w stareńkim Descencie. Żadnych trójwymiarowych ekstrawagancji — wszędzie gładkie ściany. Efekt wizualnego bogactwa tworzą profesjonalnie wykonane tekstury, które jednak nie do końca mogą zakamuflować niedociągnięcia engine'u. Przemierzając podziemne i podwodne bazy, nie zobaczycie nigdzie skomplikowanych graficznie, trójwymiarowych konstrukcji na miarę posągów z Hexena2 czy maszynerii Stroggów z Quake2. Nic z tego.

Podczas gry wspomniana prostota nie przeszkadzała mi jednak zbytnio, gdyż levele usiane są wrogami, których likwidowanie skutecznie odciąga gracza od oglądania ścian.

MENAŻERIA

W tej konkurencji FORSAKEN wygrywa z wieloma renomowanymi produktami. Roboty (szczególnie latające) potrafią nie tylko

uskakiwać na boki w celu zmylenia rakiet, ale też chować się za rogiem, wykorzystywać ułożenie terenu, a nawet współpracować ze sobą(!). W tej grze czuje się inteligencję przeciwnika. Pamiętam moment, kiedy po raz pierwszy spotkałem pewien typ myślącego robota — zacząłem go gonić, po czym zaczaiłem się za rogiem z palcem na spuście wyrzutni rakiet. Przeciwnik, zamiast po chwili wyjrzeć zza rogu i połknąć trochę trotylu, objechał pomieszczenie dookoła i zaatakował mnie od tyłu! Lekko się zdziwiłem...

FORSAKEN nie jest łatwą grą. Na starcie dostaje się „pięć żyć", które mają wystarczyć do ukończenia przygody. Gdyby nie możliwość zapisywania stanu gry w dowolnym momencie, liczba ta byłaby zdecydowanie niewystarczająca. Ze względu na wspomnianą inteligencję przeciwników (oraz ich liczbę — na niektórych poziomach ponad 130 sztuk!) trudno jest wyjść z pojedynku bez zadraśnięcia. Sytuację ratują trochę „dodatkowe życia". Umieszczono je w niektórych z rozsianych po poziomach ukrytych pomieszczeniach. Mimo wszystko, bez save & restore się nie obejdzie.

ARMATY

Takiego arsenału, jaki spotkacie w FORSAKEN nie zobaczycie w żadnej innej grze FPP. Sześć rodzajów działek, każde strzelające innym rodzajem pocisków, tyle samo typów rakiet oraz trzy rodzaje min. Razem piętnaście sposobów na które można przerabiać roboty na żyletki! W trakcie gry gracz kolekcjonuje „wzmacniacze" działek, powodujące przyśpieszoną konsumpcję amunicji. Efekty są jednak mordercze — Suss Gun na trzecim poziomie mocy wypluwa dosłownie chmurę pocisków z lufy. Nic nie przeżyje więcej niż dwie — trzy sekundy ciągłego ognia tej bestii.

Strzelanie z rakiet wymaga trening — większość wrogów z łatwością unika pocisków niekierowanych. Niektórzy potrafią uciec przed rakietami naprowadzanymi na podczerwień (Solaris). Najlepiej wykańczać takich spryciarzy z bliska, choć czasem jest to bardzo trudne.

Dostępność min wymusza u gracza choć trochę myślenia. Ładowanie się na chama w środek obozu wroga nie ma żadnego sensu — śmierć będzie szybka i bezbolesna. Roboty mimo całkiem sporej inteligencji, lubią za to pakować się na rozstawione po drodze niespodzianki. Kilka sztuk Quantum Mine wykończy każdy lotny patrol.

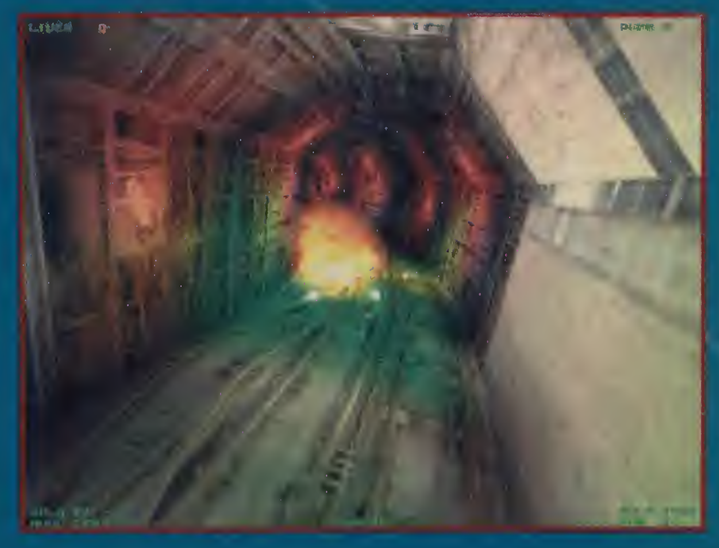
ZABAWY GRUPOWE

Przed rozpoczęciem zabawy należy wybrać jeden z szesnastu dostępnych powietrznych skuterów. Każdy z nich różni się od innych

wyglądem (ważne w deathmatchu) oraz oczywiście parametrami. Jeden, przypominający koparkę, jest superwytrzymały i w równym stopniu (super) powolny. Inny, dzięki rezygnacji z pancerza, rozwija duże prędkości. Ja wolę wehikuły bardziej wytrzymałe, ale nie można przeginać. Kierując koparką nie będzie łatwo wykończyć tańczących dookoła lotników.

Tryb multiplayer jest mocno rozbudowany i przemyślany. Szesnastu graczy może bawić się w standardową rzeź (deathmatch), CTF (capture the flag) oraz kilka ciekawych wariacji powyższych trybów (nieźle rozwiązano walkę w teamach — gracze informowani są nawzajem o swojej pozycji na levelu oraz pomieszczeniu, w którym aktualnie przebywa partner!). Jeżeli chcecie być naprawdę dobrzy w zabijaniu innych ludzi, opanujcie do perfekcji sterowanie skuterem. Nie powinno mieć dla was znaczenia, gdzie znajduje się podłoga, a gdzie sufit. Na wyrównanie poziomu traci się zbyt wiele cennego czasu. Szczególnie cennego podczas walki...

Idealną metodą kontroli jest tradycyjnie mysz plus joystick. Niestety, aby walczyć efektywnie, trzeba dodatkowo ustawić klawisze do poruszania skuterem w pionie (coś jak pływanie w Quake) oraz dwa inne do wyrównywania poziomu w przerwach między potyczkami.



SUMA

FORSAKEN to gra bardzo dobra. Można by się przyczepić do nieco zbyt toporne zaprojektowanych poziomów podobnych do siebie, mechanicznych przeciwników, wysokiego poziomu trudności czy wreszcie zapożyczeń, garściami czerpanych z Descenta. Mimo to, 4SAKEN daje dużą przyjemność z grania i naprawdę trudno oderwać się na początku od ekranu. Posiadacze słabszego sprzętu (P100) powitają ją z otwartymi ramionami. Nawet na ich sprzęcie wszystko będzie płynne i wyraźne, jak dykcja Kory z Maanamu.

Beasts Wars

Mówią, że człowiek ma w sobie bestię. Co więc ma w sobie bestia???

Przez analogię wypadałoby powiedzieć, że w bestii siedzi człowiek. Jednak nie zawsze jest to prawda. W niektórych bestiach siedzą... roboty. Jak do tego doszło wyjaśnia ramka

BEASTS WARS przenosi cię w świat transformers, gdzie osobiście możesz poprowadzić do zwycięstwa jeden z walczących ze sobą od wieków klanów. Niezależnie czy wybierzesz Maximali czy Predaconów, twoje zadanie pozostanie takie samo — zetrzeć przeciwnika na proch, przejąć kontrolę nad źródłami Energonu i opuścić planetę w poczuciu dobrze spełnionego obowiązku. Po każdej stronie czeka 12 misji rozgrywających się w czterech różnych sceneriach: pustynnej, wulkanicznej, zurbanizowanej i zniszczonej zanieczyszczeniami. Otoczenie prezentuje się nieźle, jednak nie ma tu w zasadzie żadnych bajerów oprócz słonecznych refleksów. Razi nieco pustka — poza nieprzyjaciółmi nic się nie rusza.

Po każdej stronie walczy 5 robotów: Optimus Primal, Cheetor, Dinobot, Rattrap i Rhinox w przypadku Maximali oraz Megatron, Scorponok, Blackarachnia, Inferno i Tarantulas po stronie Predaconów. Zróżnicowanie ich cech powoduje, że każdy sprawdza się lepiej w innego typu misjach. Gdy któraś z misji nie powiedzie się — robot zginie — to zostaje on skreślony na zawsze z listy naszej drużyny.

Transformers muszą poruszać się w postaci zwierząt, gdyż dłuższe przebywanie w formie robota powoduje utratę energii. Niestety forma organiczna jest nieuzbrojona i w praktyce musimy zwiedzać planszę jako milusi dinozaur, a gdy napotkamy wroga wycofać się na z góry upatrzone pozycje, szybko transformować i zaatakować — po czym na powrót zmienić postać. Niestety często nie mamy czasu ani okazji do bezpiecznego odwrotu i zwykle zarobimy ze dwa trafienia, nim będziemy w stanie się bronić.

Problematycznie został rozwiązany system celowania. W zasadzie celownik sam się naprowadza na wrogów. Trudno jednak dopatrzyć się tu jakiejś logiki działania, czasem trzeba się nieźle nagimnastykować, aby robot zaczął strzelać w to, w co akurat chcemy (i najczęściej powinniśmy w danej chwili).

Zupełnie fatalnie rozwiązano sterowanie — gra obsługuje jedynie kontrolery Microsoftu. Dla każdego z nich oraz klawiatury są 4 predefiniowane ustawienia bez możliwości zmiany. Co prawda akceptowane są inne pady, jednak mało który dysponuje aż ośmioma wymaganymi przyciskami. W zasadzie sprawdzają się jedynie urządzenia programowalne.

BW zoptymalizowano pod Glide i jedynie posiadaczom 3Dfx dane będzie odczuć pełną radość gry. Pozostałym nie pomaga żaden akcelerator i najszybszy nawet procesor: grafika wygląda znacznie gorzej i nawet w trybie 320x200 na P200 MMX, wszystkie postacie poruszają się tak, jakby chodziły w wodzie.Pro forma wspomnę jeszcze o możliwości gry po sieci LAN, przez modem i w Internecie na Microsoftowej Strefie Gier. Ogólnie — BEASTS WARS to całkiem przeciętny średniak, który najprędzej zainteresuje miłośników mutujących robotów.

Transformers to znane wszystkim roboty zamieniające się w samochody, samoloty itp. Pojawiły się w roku 1984, a w 1992 pierwsza seria — Generation 1 została zastąpiona przez następną — Generation 2. Cztery lata później nastąpiła kolejna rewolucja i na scenę wkroczyły Beasts Wars. Główna zmiana to fakt, że nowi bohaterowie zmieniają się w dzikie zwierzęta i owady. Zmieniły się też nazwy głównych klanów: Autoboty zostały zastąpione przez Maximale, zaś Decepticony przez Predaconów.

Wydarzenia serii BeastsWars rozgrywają się mniej więcej 300 lat po wydarzeniach znanych z pierwotnych odcinków Transformers. Do tego czasu Maximals i Predacons stały się dominującymi klanami na Cybertronie, jednak Autoboty i Decepticony ciągle tam egzystują.

Akcja serii rozgrywa się na planecie przypominającej prehistoryczną Ziemię, na której rozbiły się walczące ze sobą statki Maximali i Predaconów. Występujące tu obfite złoża Energonu — głównego źródła energii, mają destruktywny wpływ na strukturę robotów. Aby przetrwać, musiały one — biogenetycznie — stworzyć dla siebie drugie wcielenie i w ten sposób każdy z nich może zmieniać się w przedstawiciela lokalnej fauny.

Każdy z klanów pragnie kontrolować źródła Energonu. Przywódca Predaconów — Megatron wie, że dzięki ich energii będzie mógł podbić całą galaktykę. Lider Maximali — Optimus Primal za wszelką cenę pragnie uchronić wszechświat od tego losu.

Nie bądź średniakiem !

Premiujemy tylko prawdziwych twardzieli !!!

ŚREDNIA OCEN NA ŚWIADECTWIE

więcej niż
4,5 = 15% ZNIŻKI

mniej niż
3,0 = 10% ZNIŻKI

MASZ JESZCZE SZANSĘ SIĘ PODCIĄGNĄĆ LUB...

SKLEPY FIRMOWE CD PROJEKT

Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17,
Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19
Warszawa ul. Indyjska 25a, (Saska Kępa) tel. (0-22) 672 80 18,
Warszawa ul. Pereca 2, (przy giełdzie) tel. (0-22) 654 23 65

PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK 9⁰⁰-20⁰⁰ SOBOTA I NIEDZIELA 10⁰⁰-16⁰⁰

Centrum Sprzedaży Wysyłkowej

(0-22) 672 89 09
0-602 69 59 25

Oferta ważna w Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt po przesłaniu kopii świadectwa faxem (0-22) 672 50 80 lub listownie na adres 03-957 Warszawa, ul. Indyjska 25a

wysyłka gratis realizacja 24 h*
*czas od przyjęcia zamówienia do momentu wysyłki na poczcie

Premiera gry była kilkakrotnie odkładana. Mimo tych trudności, twórca i wydawca gry, Sierra On Line, nie tracił świetnego humoru. Na sieciowej witrynie firmy gracze już od dłuższego czasu mogli zarówno poczytać sobie o kolejnych, imponujących możliwościach programu, jak i pooglądać, a nawet posłuchać kolejnych cudów, mających znaleźć się w grze. Po nieprzyjemnych doświadczeniach z pierwszą częścią SWAT, do nadchodzącego sequela nastawiony byłem nieprzychylnie. Ach, cóż to był za błąd.

SZCZYPTA HISTORII

W zamierzchłych czasach końca lat osiemdziesiątych powstała gra przygodowa POLICE QUEST. Program ten, jako jedyna z ówczesnych gier, traktował poważnie zawód policjanta. Wreszcie funkcja komputerowego gliny przestała ograniczać się do pościgów i strzelanin. Cybernetyczny stróż prawa wydoroślał i obrósł w piórka — zyskał swoją osobowość, posiadł wrogów i przyjaciół, posiadł ściśle określone kompetencje i otrzymał zadania, które musiał wykonywać. POLICE QUEST okazał się strzałem w dziesiątkę — kilka lat później pojawiła się nowa, odświeżona (posiadająca interfejs point'n'click) wersja programu, rynek zaatakował także pierwszy klon gry — BLUE FORCE ze stajni Tsunami. Wydany przez Sierra On Line POLICE QUEST trzymał się jednak świetnie i wraz z biegiem czasu rynek atakowały kolejne odsłony serii. Wreszcie, w 1994 roku nadszedł kres „złotego okresu" dla Sierry i jej cyklu.

Wraz z czwartą częścią serii, zmienił się policjant wspomagający merytorycznie zespół autorski. Darryl F. Gates, emerytowany szef policji Los Angeles, z dość wyidealizowanej rzeczywistości POLICE QUEST stworzył świat jeszcze bardziej ponury i brutalny od tego, w jakim przyszło nam żyć. Niestety, ta operacja nie przemówiła do graczy ani recenzentów i kierownictwo Sierry postanowiło diametralnie zmienić ideę serii POLICE QUEST. W 1996 roku, tj. w momencie największej fascynacji programistów technologią CD, powstał SWAT — zajmująca cztery kompakty, multimedialna kolubryna. Gra miała łączyć w sobie najlepsze elementy znanych hitów. I tak w SWAT znalazły się: tony przerywników filmowych, trochę strzelania, mnóstwo „specjalistycznej" otoczki i trochę misji, które naturalnie należało wykonać. O ile pomysł był w porządku, tyle realizacja wypadła co najmniej blado. SWAT okazał się maksymalną porażką. I kropka.

Co ciekawe, Sierra nie pozwoliła POLICE QUEST na naturalną śmierć. Cykl przeżywa rezurekcję właśnie teraz — od przeszło miesiąca dostępny w zachodnich sklepach, za jakieś dwa miesiące SWAT 2 powinien pojawić się także i na półkach polskich sklepów.

Przygotować ładunki wybuchowe. Przejmujemy operację.

ME AND A GUN

W stosunku do oryginału, SWAT 2 jest zupełnie nową, postawioną od początku grą. Po nieudanym poprzedniku nie pozostał najmniejszy nawet ślad — pompatyczny, „multimedialny" klimat, aktorzy, zeskanowane fotografie lokacji, w których toczy się akcja — wszystko to gdzieś wyparowało. Zamiast tego gracze otrzymali coś znacznie lepszego: grę łączącą w sobie najlepsze elementy JAGGED ALIANCE i SYNDICATE. Ponadto, wszystko zrealizowane zostało naprawdę z wielkim rozmachem. Nawet liczba sześćdziesięciu najemników występujących w JA przestaje robić tak duże jak niegdyś wrażenie. SWAT 2 nie jest grą, którą można skończyć w dwa wieczory. To produkcja, którą należy smakować i chłonąć w niewielkich porcjach. Każda misja wymaga przemyślenia i rozsądnego planowania.

W grze możesz wcielić się w dowódcę oddziału jednostek SWAT, ale także nic nie stoi na

przeszkodzie, abyś poprowadził ku zwycięstwu brygadę gotowych na wszystko rzezimieszków i religijnych ekstremistów. Każda strona ma swoje udogodnienia i ograniczenia. Na przykład, policja ma w większości misji dostęp do ciężkiego wozu bojowego oraz śmigłowca, ale wykonana przez stróżów prawa bezmyślna masakra nigdy nie spotka się z akceptacją dowództwa.

Gra rozgrywa się w czasie rzeczywistym. W praktyce oznacza to, że decyzje — nie dość, że trafne — muszą być wydawane w należytym tempie. Nie zdziw się zatem, jeśli pozostawiony bez osłony komandos oberwie nagle serię albo potraktowany zostanie granatem. W SWAT 2 wróg nigdy nie śpi, zaś jego inteligencja jest co najmniej imponująca. Oczywiście, nic nie jest doskonałe i czasem wrodzy zabijacy mogą zachowywać się cokolwiek dziwnie — raz zdarzyło się, że bandyta przeszedł obok moich komandosów, nie zwracając na nich większej uwagi. Miał więcej szczęścia niż rozumu, to pewne. Mimo iż akcja rozgrywana jest w (jakże ponaginanym w strategiach spod znaku RTS) czasie rzeczywistym, gra jest bardzo realistyczna. Komandosi poruszają się bardzo naturalnie — z należytą prędkością jak na odległość, z jakiej przychodzi obserwować pole walki. Strefy wojenne ukazane są w izometrycznym rzucie, co znalazło już poklask m.in. w SYNDICATE, GENDER WARS lub WAGES OF WAR. Dzięki temu, gracz ma obraz większego obszaru i może planować akcje na dłuższy okres czasu i na większym terytorium.

Z początku mogą nieco razić maleńkie postacie, lecz już po pierwszych misjach treningowych przestaje się na to zwracać uwagę.

Misje są bardzo zróżnicowane, lecz przez cały czas zachowują należyty realizm. Scenariusze ich oparte zostały bowiem na rzeczywistych działaniach bojowych, w które zamieszane zostały jednostki SWAT. Można zatem śmiało powiedzieć, że fabułę SWAT 2 podyktowało samo życie. I tak — mamy ukrytych gdzieś wysoko szalonych snajperów, obładowanych ładunkami wybuchowymi samobójców, terrorystów, a także szaleńców przetrzymujących całe swe rodziny w domach, ponadto napady na banki i zdesperowanych, nie godzących się na rzeczywistość idealistów z karabinami maszynowymi. Na wszystko jest rada — czasem przyjdzie wkroczyć do wnętrza w celu zrobienia regularnej rozpierduchy, czasem będzie to usunięcie klienta ze znacznej odległości, czasem ciche zajmowanie kolejnych odcinków terenu... Wystąpią także negocjacje i rozmowy zarówno z ofiarami jak i katami. Istnieje tylko jedna zasada — na ogół goni policja a przestępcy uciekają. A przynajmniej powinni.

TECHNICZNIE

Grafika urzeka. Wprawdzie z początku wszystko wydaje się być potwornie małe i schematyczne, jednak bardzo szybko zaczniesz doceniać to konkretne rozwiązanie graficzne. Jak już wspomniałem, dzięki temu możesz kontrolować wzrokowo znacznie większy niż chociażby w JAGGED ALIANCE obszar, co ma niebagatelny wpływ na taktykę. Izometryczny rzut na pole akcji pozwala na precyzyjne ustawienie agentów, co daje szansę na wkroczenie do nieznanego pomieszczenia bez większych strat własnych. Zarówno pomieszczenia jak i plenery urzekają mnogością szczegółów i wysoką jakością. Dekoracje powtarzają się bardzo rzadko — kilkadziesiąt typów ścian, półek, samochodów, budynków, podłoża mówi samo za siebie. Wszystko to można sprawdzić, odpalając bardzo prosty w obsłudze, dołączany do gry edytor map. Dzięki niemu, każdy jest w stanie stworzyć sobie własne, niepowtarzalne pole boju. Kolejne misje poprzedzane są przerywnikami filmowymi. Wprawdzie filmy występują przed każdą misją, trudno jest jednak mówić o przepychu „multimedialnym" występującym w SWAT 2. Podobnie jak w UBIK, służą one bardziej budowaniu klimatu i opowiadaniu ciekawej historii, niźli ciągłemu oczarowywaniu gracza ilością kolorów i kasowymi aktorami. Gros miejsca na płytce zajmują dane gry — i za to należą się programistom ogromne brawa.

Równie dobre wrażenie robi muzyka. Chociaż motywy powtarzają się i przez cały czas pozostają w tle, trudno jest sobie wyobrazić satysfakcjonującą grę bez nich. Doskonale budują one klimat i atmosferę — w zależności od zadań będą one gwałtowne, smutne, niepokojące. Wszystkie komunikaty gry są mówione, dzięki czemu trudno jest przeoczyć jakiekolwiek wydarzenie na placu boju. Podwładni meldują o swoich spostrzeżeniach, przypominają o swojej obecności, nie pozwalają na chwilę nudy. SWAT 2 przykuwa i praktycznie od razu wchłania swego użytkownika, nie pozwalając na przerwanie tej w gruncie rzeczy stresującej zabawy.

* * *

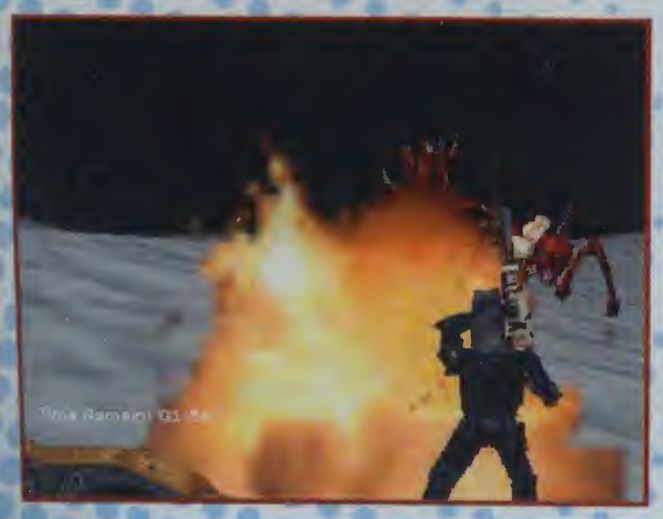
W czasie gry znalazłem w SWAT 2 tylko jedną istotną wadę. Mianowicie, po wkroczeniu komandosa (lub bandyty) za jakiś obiekt, jak choćby dystrybutor na stacji benzynowej, samochód bądź kontener na śmieci, nasz pupil zostaje prawie cały zasłonięty. Gdyby stojący na linii wzroku element stawał się półprzeźroczysty, znacznie ułatwiłoby to grę. Chociaż, może się czepiam?

OUTWARS

Microsoft zaczyna umacniać swą pozycją na rynku gier komputerowych. Po nieudanym „celowniku" DEADLY TIDE przyszedł czas na tytuły, które na stałe wpisały się już w pamięć użytkowników młodego pokolenia — żeby wymienić tu jedynie wyścigi

MONSTER TRUCKS MADNESS czy strategię A BRIDGE TOO FAR. Dziś przyjrzyjmy się trójwymiarowej grze zręcznościowej OUTWARS. Grę stworzyli programiści z firmy Single-

trac, znani głównie posiadaczom konsoli PlayStation dzięki doskonałym TWISTED METAL i WARHAWK. Podobnie jak ich poprzednie dzieła, wydana

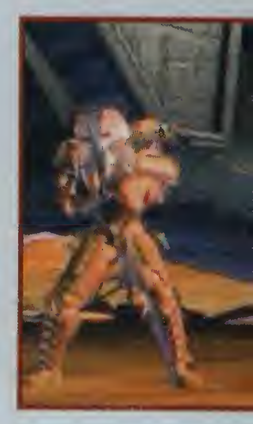


przez Microsoft strzelanina prezentuje się bardzo ładnie. Program, wzorem TOMB RAIDER, rozgrywany jest w trójwymiarowym środowisku i daje graczowi ogromną swobodę ruchów. I tak, kierowana przez gracza postać potrafi: biegać, skakać, schylać się, a wraz ze wzrostem jej doświadczenia — wzlatywać dzięki rakietowemu plecakowi i szybować, korzystając ze specjalnej lotni.

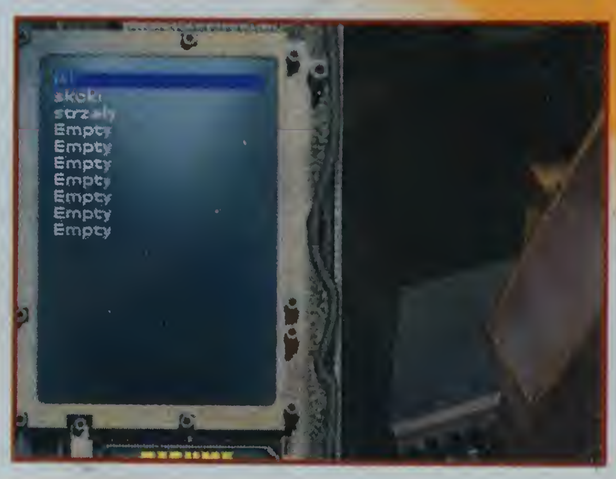
Engine gry jest bardzo szybki, trudno o przestoje wywołane doczytywaniem kolejnych części leveli czy tracone klatki animacji. Niestety, za płynność trzeba zapłacić — w tym wypadku dość prostymi i schematycznymi postaciami przeciwników. Bardzo mała jest także różnorodność wrogów. Przez większość czasu trzeba walczyć z identycznymi, czerwonymi i różowymi kreaturami. Widoczna na ekranie postać kierowanego przez gracza żołnierza z początki razi nieco swą delikatną pikselozą, lecz po jakimś czasie naprawdę przestaje się zwracać na to uwagę. OUTWARS jest bowiem bardzo wciągającą grą. Ma swój specyficzny klimat, który po prostu nie pozwala przerwać mordowania. Nie zmienia to jednak faktu, że w porównaniu do ładnie opracowanych teł, postacie pozostawiają nieco do życzenia. Na szczęście, bardzo dobrze prezentuje się warstwa dźwiękowa programu. Prócz wybuchów i odgłosów wystrzałów, zmysł słuchu bombardują kolejne meldunki, prośby o pomoc, wydawane przez HQ rozkazy. Właśnie dźwięk tworzy swoisty, żołnierski klimat OUTWARS. Eksterminacji towarzyszy bardzo przyjemna, dynamiczna muzyka. Stanowi ona odpowiednie tło dla oglądanych na ekranie walk, chociaż czasem zdaje się znikać za kolejnymi eksplozjami i krzykami mordowanych.

Na Windows 98 trzeba jeszcze poczekać, toteż póki co warto zająć się inną produkcją sygnowaną przez Billa Gatesa.

Jak nietrudno się domyśleć, istotą OUWARS jest zabijanie. Nie chodzi tu jednak o bezmyślną rzeź ani o mordowanie w imię wyższych wartości. Gracz wcielony zostaje w szeregi wielkiej armii, której celem jest zatrzymanie inwazji Obcych. Duże brawa należą się autorowi scenariusza, gdyż mimo chaosu panującego w czasie bitew, całość doskonale do siebie pasuje. Przeraża pierwsza misja, gdy kierowana przez gracza postać rozpoczyna swą przygodę w ruinach bazy polarnej, zaś ludność planety zostaje właśnie ewakuowana z globu. Bohater, z małokalibrowym gnatem, musi przebić się przez zacieśniający się pierścień najeźdźców i dotrzeć do przygotowującego się do odlotu transportera. Później wcielony zostaje do wojska. To jednak nie wszystko. Nim dowództwo zdecyduje się na rzucenie cię w sam środek wojennej zawieruchy, będziesz musiał przejść wyczerpujący trening. Nie ma przebacz, jest obowiązkowy dla każdego. Po tym, zaczyna się prawdziwe piekło. Giną ludzie, zdychają Obcy, wszyscy zaś pałają do siebie serdeczną nienawiścią. Programistom udało się stworzyć przepiękny klimat ogromnego, międzygalaktycznego konfliktu. Gracz nie jest już gwiazdą tego ponurego przedstawienia — jest jedynie trybem w wielkiej machinie wojennej. Wokół niego rozgrywane są kolejne epizody, rozrywane pociski i wydawane są kolejne rozkazy. Ach, to po prostu trzeba zobaczyć!



Trzeba głośno powiedzieć, że OUTWARS jest piekielnie trudną grą. Już samo ukończenie treningu jest sporym dokonaniem — zwłaszcza dla niedoświadczonego żołnierza. Prawdziwe schody zaczynają się jednak dopiero wraz z nalotem wojsk Obcych na bazę treningową. Praktycznie w każdej misji możesz spodziewać się potwornej przewagi liczebnej wroga oraz ogromnej determinacji przeciwników. Poza najsłabszymi jednostkami, kosmici są bardzo odporni i często po prostu nie zwracają uwagi na ataki tego marnego Ziemianina, którego losem przyszło ci kierować. Większość misji



wykonywać przyjdzie ci w towarzystwie podwładnych. Żołnierze ci strzelają całkiem nieźle, chociaż brakuje im finezji i — nierzadko — rozsądku. Dlatego zadaniem dowódcy jest ciągłe patrzenie na ręce jego podopiecznych. No bo głupio, aby dzielni chłopcy wrócili do domu w plastikowych workach...

Dumą armii, w której przyjdzie ci walczyć, jest stopień jej zaawansowania technicznego. Żołnierze walczą w specjalnie zaprojektowanych kombinezonach, które zwiększają ich naturalne zdolności i możliwości. Poszczególne typy skafandrów przeznaczone są do różnych zadań — szturmowych, zwiadowczych, etc. Najistotniejszą różnicą pomiędzy wszystkimi typami pancerzy jest ilość uzbrojenia, jaką można do nich doczepić. Oczywiście, wraz ze wzrostem ilości przenoszonego ekwipunku, zmniejsza się szybkość i zwrotność postaci kierowanej przez gracza. Najciekawszym wydaje się być jednak skafander typu Assault, który mimo sporej ilości sprzętu pozwala na dużą swobodę ruchów. Poza plecakiem rakietowym, który montowany jest standardowo w każdym kombinezonie, pancerz ten opatrzony został składaną lotnią, która — odpowiednio wykorzystana — pozwala na pokonywanie olbrzymich odległości w bardzo krótkim czasie. Plecaki rakietowe pozwalają wprawdzie na znacznie większą mobilność (w przeciwieństwie do lotni, można latając na nich zmieniać wysokość lotu), lecz ograniczona ilość paliwa zmusza ich użytkownika do poruszania się za pomocą serii krótkich skoków — tak, aby poziom paliwa zdążył się odnowić.

Powodem tego jest olbrzymia różnorodność występującego w grze uzbrojenia i sprzętu. Żołnierze mogą dziurawić się nawzajem za pomocą karabinów maszynowych, smażyć laserami, obrzucać granatami, a także rozrywać rakietami i palić za pomocą miotaczy ognia. Poza tym, w grze występują miny przeciwpiechotne oraz z opóźnionym zapłonem, toteż walczący nie powinni narzekać na nudę. Dodatkową uwagę zwraca fakt, że można grzać ze wszystkiego, co jest aktualnie w posiadaniu. Warto jest kupić tę grę dla obejrzenia samych walk! Szturmowcy szybują na swych lotniach zrzucając granaty rozpryskowe lub bomby napalmowe, inni wyrzucają w powietrze hektolitry płynnego ognia, pozostali kryją się za nierównościami terenu, waląc z karabinów maszynowych. Środowisko gry jest w znacznej części interaktywne — aż miło patrzeć, jak wesoło płoną drzewa. Walczącemu pozostaje jedynie skupić się na walce. Komputer skrzypiącym, wojskowym głosem informuje o ważniejszych wydarzeniach, jak zdobycie danego przyczółka lub poważna utrata zdrowia. Sieciowy tryb OUTWARS uwzględnia między innymi rozgrywki typu Deathmatch i Capture The Flag.

OUTWARS to bardzo dobra gra. Zespół Singletrac pokazał, że wielka międzygalaktyczna wojna nieko-niecznie musi być rozgrywana z perspektywy uzbrojonego po zęby myśliwca gwiezdnego. Program wciąga na długie wieczory, nieodmiennie wyzwalając ukryte pokłady adrenaliny. Szkoda tylko, że w Polsce praktycznie nie istnieje dystrybutor tego bardziej „rozrywkowego" oprogramowania Microsoft. Szkoda graczy, którym te coraz lepsze gry łatwiej jest zdobyć na giełdach komputerowych niż w sklepie. Szkoda, bo Microsoft knows games. Smutne, że nie potrafi ich sprzedawać... przynajmniej nie w Rzeczpospolitej.

9

PRODUKCJA: Microsoft
DYSTRYBUCJA: Microsoft Polska
WYMAGANIA: P-133, 16 MB RAM, 120 MB HDD, obsługuje Direct 3D oraz MMX
UWAGI: Emocjonująca i wciągająca. Świetna robota.

WIRTUALNA ZABAWA

SETKI NAGRÓD DO WYGRANIA:

KOMPUTERY MULTIMEDIALNE,

co 20 osoba wygrywa

KONSOLE SONY PLAYSTATION,

WSPANIAŁE GRY NA PC CD,

ORAZ WIELE INNYCH NAGRÓD

WYSTRACZY ODPOWIEDZIEĆ NA PROSTE PYTANIE Z DZIEDZINY GIER

ZADZWOŃ I WYGRAJ 0.700 77 082

Musisz miec 18 lat lub zgodę opiekunów! Opłata wynosi 4.22 zł/min z VAT. Regulamin konkursu otrzymasz po wysłaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem INTE-NERKOM sp. z o.o. skrytka pocztowa 4, 00-967 Warszawa 86

Ach, stworzyć żołnierza doskonałego... Tylko co, jeśli przestanie słuchać rozkazów?!

WARBREEDS

Krooger

Taka właśnie historia przytrafiła się rasie MAGHA, zamieszkującej jedną z planet, na pewno nie naszego, układu słonecznego. MAGHOWIE od lat pracowali nad rasą doskonałą, taką która poszłaby w bój za nich i o nic nie pytała. Udało im się tego w końcu dokonać. Nim dowiedzieli się o błędzie genetycznym jaki popełnili, było za późno: rasa TANU opanowała planetę, a MAGHOM nie pozostało nic innego jak bronić się. To oznacza oczywiście wojnę!

Mimo, że planetę zamieszkuje jeszcze kilka ras, ty będziesz mógł dowodzić jedynie panującymi TANAMI lub rebelią MAGHÓW. Wybór należy do ciebie. Należy tylko wspomnieć, że jednostki TANU wyglądają jak „robale" z filmu STARSHIP TROOPERS i tak również się zachowują. Wybór stron w sumie nie pociąga za sobą żadnych zmian w grze, wyłączając czysto kosmetyczne oczywiście. Każda ze stron ma za zadanie wykonać określoną liczbę misji polegających na tym samym. Jeśli np. piąta misja polega na wykończeniu przeciwnika, który jest już cholernie rozwinięty, a my musimy dopiero zbudować bazę od podstaw, to grając którąkolwiek ze stron natrafisz na to samo zadanie w tej misji.

Sama idea gry to totalna rzeź. Nie znajdziesz tu misji „eskortowych" czy innych tego typu strategicznych wątków, tu po prostu chodzi o wyniszczenie wrogiej rasy i nic więcej. Typowi stratedzy pewnie będą zawiedzeni, ale fani bardziej zręcznościowych RTS-ów, takich jak np. Z, poczują się jak ryby w wodzie.

Ważną sprawą w grach „pseudostrategicznych", do których zaliczam RTS-y, jest inteligencja jednostek, zarówno przeciwnika, jak i własnych. Chodzi o to, czy wrogie jednostki pod naporem naszych w porę skapują, że nie mają szans i zaczną odwrót, czy też będą kontynuowały ostrzał mimo miażdżącej różnicy sił. W WARBREEDS sytuacja nie przedstawia się jasno. Raz jeden atakuje na czterech i przegrywa, a raz ucieka i wraca z kumplami. Inteligencja przeciwnika jak widać włącza się losowo. Komputer stawia przede wszystkim na liczebność oddziałów i na ich siłę. Wyśle kupę albo ciężkich, albo lekkich jednostek, nigdy ich razem nie połączy w jeden oddział i nigdy nie poświęci ciężkiego oddziału na jednostkę zwiadowczą. Żadnego rozwiązania strategicznego.

Twoje jednostki zachowują się nad wyraz głupio. W ferworze walki napotykając przeszkody nie próbują ich obejść, jak zrobiłaby to normalna jednostka, tylko krążą wokół niej, biegają jak przygłupy i nie potrafią znaleźć drogi okrężnej, podczas gdy inne jednostki walczą i giną przez takich „zgubionych" palantów. Jest to niesamowicie irytujące. Ten czynnik właśnie zadecydował o tak drastycznie obniżonej ocenie gry. Przepraszam bardzo, ale mamy rok 1998, gra była zapowiadana od pół roku, a ja otrzymuję takie badziewie?

Schemat rozgrywki jest prosty. Na początku musisz założyć uprawę POD-ów na specjalnym podłożu. Potem, dzięki niej, możesz ustawić rafinerię. Gdy plantacja rozrośnie się do wystarczających rozmiarów, pora na Laboratorium Genetyczne, dzięki któremu będziesz mógł tworzyć jednostki. W międzyczasie buduj punkty mocy psi, dzięki której będziesz mógł budować jednostki. To na początek, reszta budowli pojawia się w dalszych misjach, a charakterystykę wszystkich można przeczytać w bibliotece w menu głównym gry.

Najwyższa pora powiedzieć coś o oprawie audiowizualnej. Pod tym względem chłopaki z Red Orb Ent. spisali się na piątkę. Grafika w Hi-Res wygląda bardzo ładnie, szczególnie podłoża, na których przyjdzie nam toczyć bitwy. Pustynie, krainy „lawą płynące" i inne dziewicze tereny. Grafika postaci jest niezła, duże wyraźne sylwetki i dokładnie odwzorowane ruchy (zero odczucia „pływania") wyglądają wspaniale. Najlepszą stroną gry jest niestety muzyka. Trochę kojarzy mi się z tą ze STARCRAFT i bardzo mi się podoba połączenie klasycznych rytmów z technodźwiękami i nieco industrialu. Motywów muzycznych jest naprawdę sporo i są niezłe. Szkoda tylko, że obie strony mają ten sam soundtrack. A dlaczego „niestety muzyka"? Bo najlepszą stroną gry powinna być zawsze jej grywalność.

5

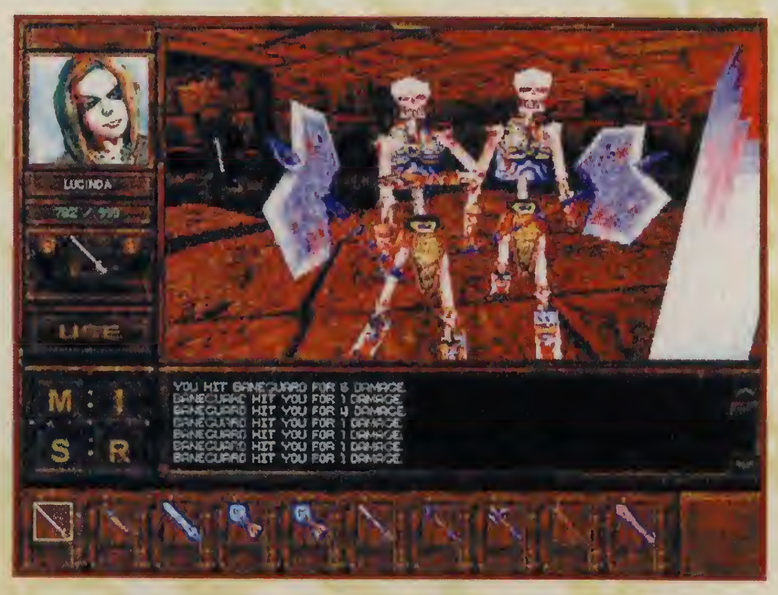
PRODUKCJA: Red Orb Entertainment
DYSTRYBUCJA: Mirage Media
WYMAGANIA: P-90, 16 MB RAM, 40 MB HDD
UWAGI: No cóż, średnio panowie, średnio!

DESCENT TO UNDERMOUNTAIN

Wyróżnienie

Przysłowie głosi, że wykonana praca świadczy o człowieku za nią odpowiedzialnym. Jeśli tak — nie mam nawet ochoty wypowiadać się na temat niektórych programistów z Interplay.

DESCENT TO UNDERMOUNTAIN powstawał prawie dwa lata. Publikowane screeny robiły co najmniej duże wrażenie. Interplay obiecywał grę, która znakomicie połączy najlepsze elementy rasowych RPG z najciekawszymi cechami gier spod znaku DOOM. Wszystkie zapowiedzi kazały oczekiwać gry co najmniej dobrej. Obiecanki cacanki.



DESCENT... uderza w najbardziej już wyeksploatowane struny gatunku. Samotny poszukiwacz przygód (SPP) przybywa na wezwanie lokalnego maga, Blackstaffa, do nadmorskiego miasta Waterdeep. Mag nakazuje naszemu SPP wyruszenie w głąb wielkiej góry. Jak przypuszcza Blackstaff, gdzieś w podziemiach znajduje się baza Koboldów, które od dłuższego czasu namolnie straszą mieszkańców Waterdeep i sieją ogólny zamęt. Oczywiście, SPP przyjmuje zalecenia Blackstaffa i, dzierżąc miecz w dłoni, rozpoczyna swą długą i emocjonującą przygodę.

Ten obiecujący początek traci znaczną część uroku wraz z chwilą naszego wejścia do prawdziwej gry. Wprowadzenie — monolog czarownika — trąci nieco myszką, ale jądro DESCENT TO UNDERMOUNTAIN to już prawdziwy obiekt muzealny! Po wybraniu na sterylnej mapie miasta wejścia do podziemi, gracz zostaje przeniesiony do osławionej, w pełni trójwymiarowej części gry. Co ciekawe, okno akcji zajmuje wówczas... jedną czwartą ekranu. Poza nim, można podziwiać bogate statystyki, inwentarz oraz fotografię wybranej postaci. O ile w „staroszkolnym" EYE OF THE BEHOLDER (początek lat 90.) rozwiązanie to znalazło poklask i zrozumienie, o tyle w D2U budzi ono co najmniej grozę, a z pewnością obrzydzenie. Grafika jest niewyraźna i brzydka, postaci zaś, choć złożone z brył — pokraczne i odpychające. Tak jest przez cały czas. Ohydne, szarobure tekstury, nieczytelne napisy i nacierające ze wszystkich stron gigantyczne piksele. Formę gry ratuje jedynie muzyka, która w zestawieniu z odrażającą grafiką wydaje się być prawdziwym arcydziełem. Jest ona bardzo zróżnicowana i doskonale pasuje do wydarzeń na ekranie. Uwagę zwraca szczególnie temat towarzyszący wizycie w zajeździe. Tak pięknej, klimatycznej muzyki nie było chyba jeszcze w żadnej grze RPG.

Akcja jest liniowa aż do bólu. Olbrzymie, ciągnące się kilometrami, dolne poziomy lochów będą niedostępne aż do momentu, gdy gracz wykona jasno określone zadanie.

Jedynym poważnym atutem DESCENT TO UNDERMOUNTAIN jest bogata charakterystyka bohatera. Została ona przygotowana zgodnie z zasadami świata Forgotten Realms, w którym to rozgrywa się D2U. Bez większych kłopotów można stworzyć bohatera, z którym bardzo łatwo będzie można się utożsamiać. Pomocna w integracji jest bogata kolekcja fotek przeróżnych zabijaków, wszystkich liczących się w grach fabularnych ras i profesji. Ja stałem się wampirem z płonącymi oczami. Od tego czasu unika mnie rodzina.

DESCENT TO UNDERMOUNTAIN stanowi doskonałą antytezę dopracowanej i wciągającej gry. Program wydaje się być wydany pośpiesznie, jakby kierownictwo Interplay postanowiło zaoszczędzić na betatesterach. Właśnie, każdy kto zdecyduje się na kupno DESCENT... powinien pomyśleć o podłączeniu się do globalnej sieci Internet. Na stronie Interplay znajduje się bowiem bardzo pomocny w grze (i niemały!) patch, bez którego trudno o zabawę bez gorzkiego płaczu i ironicznych komentarzy. Podobna lawina błędów i bugów widziana była ostatnio w DAGGERFALL, lecz tam ilość błędów była w znacznym stopniu usprawiedliwiona gigantycznym światem gry. W D2U rażą przede wszystkim niedopracowane algorytmy poruszania się postaci. Podczas walki, mój przeciwnik nagle... przeszedł częściowo przez ścianę i tak został. Zdarza się. Bardziej irytuje, gdy wróg po śmierci zawiśnie w powietrzu bądź zapadnie się pod ziemię. Podczas gry natkniesz się na wiele ozdób i dekoracji, jak np. skradzione z Waterdeep meble czy przedmioty. Wszystko ma jednak swoją cenę. Moja próba wskoczenia na łóżko zakończyła się wykonaniem nieprawidłowej operacji przez program. DESCENT TO UNDERMOUNTAIN wyrzucił mnie do Windows. Ja w zamian go odinstalowałem.

1

PRODUKCJA: Interplay
DYSTRYBUCJA: CD Projekt
WYMAGANIA: P-120, 16 MB RAM, 90 MB HDD
UWAGI: Stałem się zbyt łagodnym recenzentem...

Dzieło mistrza chwali

HeXen Portal of Praevus

Byliśmy już w średniowiecznym zamczysku, w piramidach Azteków i Egipcjan, widzieliśmy też dzieła starogreckich artystów. Wraz z dodatkiem do HEXENa, firma Raven funduje nam podróż do Tybetu.

Kiedy z ostatniego wężowego jeźdźca, Eidolona, został już tylko błyszczący w słońcu szkielet, czwórka mężnych wojowników powróciła w swe rodzinne strony, aby cieszyć się ciepłem domowego ogniska. Minęło zaledwie kilka wiosen, a ich kraj nawiedziła niespotykana w tych stronach, ostra zima. Podświadomie wyczuwając niebezpieczeństwo, wojownicy wy-

ruszyli znów na spotkanie ze Złem. Przybywszy na miejsce, zobaczyli dziurę w ziemi i znikającą w niej postać Demonicy — dawnej sługi Eidolona. Zagryzając zęby, skoczyli za nią...

Zgodnie z pradawną tradycją dojenia z kasy uzależnionych graczy, po dobrze sprzedającym się produkcie firma wypuszcza jego kontynuację w postaci mission pack z dodatkowymi levelami, modelami potworów itd. PORTAL OF PRAEVUS nie jest w tym względzie wyjątkiem, ale jest coś, co wyróżnia go z tłumu: jakość wykonania.

Pierwsze pięć poziomów, tzw. Keep, nawiązuje tematyką i wyglądem do hexenowego huba Blackmarsh. Kamienne ściany, drewniane kolumny, jaskinie. Pod ziemią znajduje się cała twierdza. Kto ją zbudował, nie wiadomo.

Mimo, że poziomów jest pięć, pierwszy hub nie nastręcza problemów nawigacyjnych. POP wydaje się być zorientowany bardziej zręcznościowo niż oryginalna gra. Nie doświadczycie tu biegania w tę i z powrotem w celu odszukania kilkupikselowej rysy na ścianie. Zagadki są „w sam raz", weteranom huba egipskiego wydadzą się nawet nieco zbyt proste. Przede wszystkim, po mapach rozsianych jest o wiele więcej wskazówek, kierujących gracza na właściwy trop. Mówiąc w skrócie: jest nieco łatwiej, co nie oznacza, że mniej przyjemnie.

Właściwa część gry to dziesięć map rozgrywających się w Tybecie. Dość oryginalne miejsce akcji, a do tego jak pokazane! Przykryte śniegiem, spadziste dachy świątyń, ich z przepychem urządzone wnętrza... Miód!

Już HEXEN 2 wyglądał niesamowicie w porównaniu do QUAKE'a. Portal jest jeszcze ładniejszy, a trzeba pamiętać, że nadal wykorzystuje stary engine pierwszej części kwaka. Dzięki temu dostępny jest szybki tryb „software" (to jest bez akceleracji 3D), który — inaczej niż w QUAKE 2 — wygląda całkiem nieźle.

Piąta dostępna postać, Demonica (nazwa własna), nie różni się wiele od takiego na przykład Nekromanty. Każda jej broń potrafi razić z dystansu (duży plus), choć nie każda ma z daleka wystarczającą skuteczność. Skrzydlata pani potrafi trochę latać (zwróćcie uwagę na słowo „trochę"), co pozwala jej wolniej opadać na ziemię, czyli skakać z większych wysokości. Ogółem — bez rewelacji, ale też bez kiszki.

Trzy nowe potwory prezentują bardzo nierówny poziom: od upier-

dliwych, małych i zdecydowanie za mocnych pierogów, klejących się do ścian i sufitu, przez standardowe tygrysołaki (odpowiedniki panter i jaguarów, ale JESZCZE SILNIEJSZE), na genialnie wykonanym, śnieżnym jaku kończąc. Jak przypomina mocno minotaura z pierwszego HEXENa i oprócz zasypywania gracza okruchami lodu, potrafi nieźle przyłożyć z byka.

Na końcu czeka boss — Praevus. Jak wygląda, widać na screenach. Mnie się bardzo podobał. Być może broń Demonicy jest słabsza niż mojego ulubionego Nekromanty i właśnie dlatego Praevus wydawał mi się nieśmiertelny. Waliłem w niego jak w bęben, a on nie reagował. Po pewnym czasie zacząłem podejrzewać, że coś

jest nie tak z grą. Mówię wam — jest mocniejszy od Cyberdemona. Takiego twardziela jeszcze nie spotkałem...

Moim zdaniem, każdy wielbiciel HEXENa z POPem będzie bawił się wyśmienicie. Jeżeli ktoś tego typu gier nie lubi, to i tak nie ma oryginału (podstawki), więc POPa nie kupi. Dlatego przyznaję tak wysoką ocenę — jest to po prostu doskonale zrobiony dodatek. Ja się już żegnam i w oczekiwaniu na HERETIC 2 (engine QUAKE 2!) idę zagrać w PORTAL... jeszcze raz. Tym razem Nekromantą!

8

PRODUKCJA: Raven
DYSTRYBUCJA: Activision
WYMAGANIA: P-90, 16 MB RAM, 120 MB HDD
UWAGI: Świetny dodatek do świetnej gry.

Roos

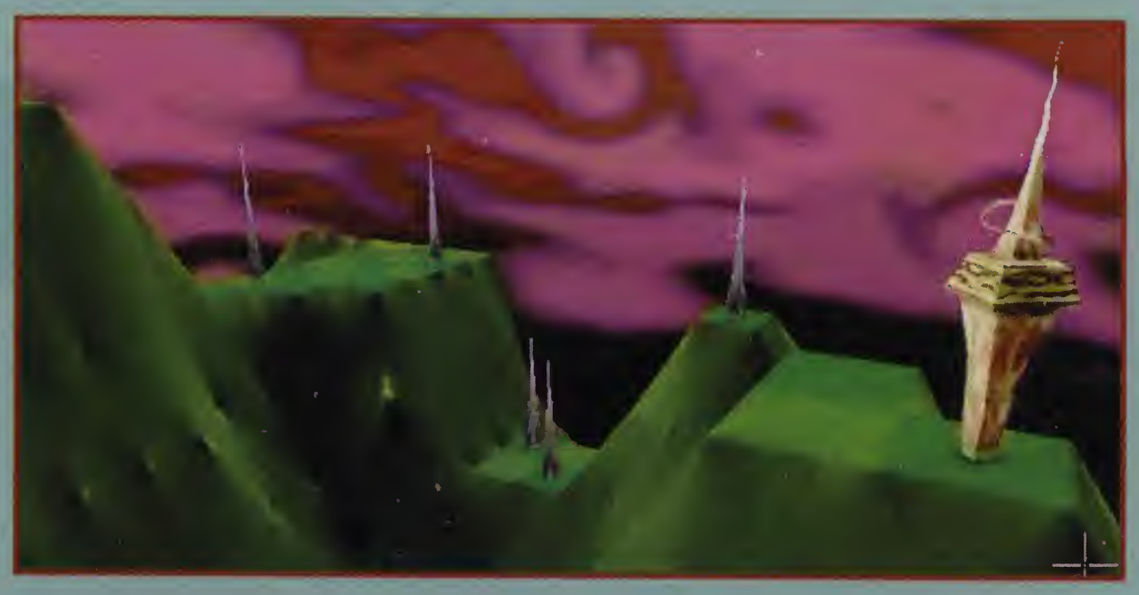
SENTINEL RETURNS

Każdy ex-posiadacz cudu jakim był Sinclar Spectrum (Spektrumna), do dziś pewnie pamięta sławną grę SENTINEL. Specjalnie dla fanów niebanalnej rozrywki PSYGNOSIS „odgrzał" tę pozycję i niebawem ukaże się, w pełni odrestaurowana, SENTINEL RETURNS.

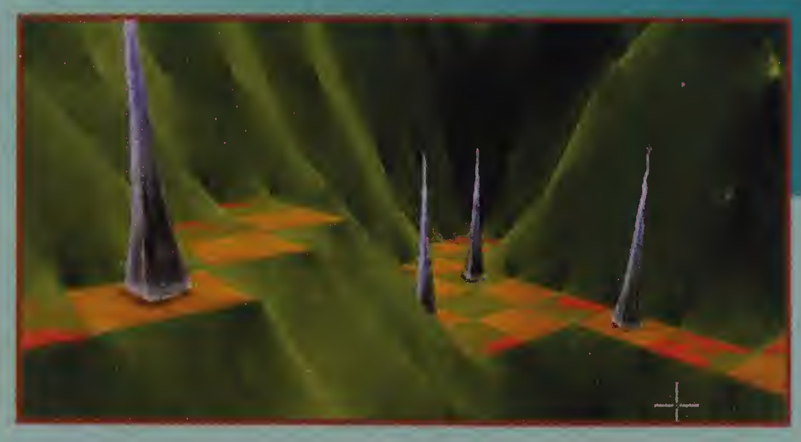
SR należy do gier logicznych, zawiera jednak elementy zręcznościowe i wymaga dobrej orientacji przestrzennej. Jest to krzyżówka wielu gier, zabawa w całkowicie trójwymiarowym środowisku, polegająca na zdobywaniu tzw. posterunków poprzez zajmowanie coraz to wyższych kondygnacji. W SR nie znajdziecie wybuchów, strzałów z wyrzutni rakietowych, pourywanych nóg ani mechów. Czysto umysłowa rozrywka może być jednak równie dobrą zabawą, jak długie i namiętne partyjki w STARCRAFT.

Z pewnością cechą, która wyróżnia SENTINEL RETURNS od innych pozycji, jest czas potrzebny do ukończenia zabawy. W oryginale SENTINEL liczył 10.000 plansz (tak — dziesięć tysięcy), autorzy uznali jednak, że naprawdę niewielu ludzi będzie mogło ukończyć tak rozbudowaną grę i w efekcie SR liczy „tylko" 666 plansz. Jak dotąd nie rozwikłałem zagadki, dlaczego akurat ta specyficzna i symboliczna liczba znalazła swoje miejsce w grze logicznej. Moje domysły szły tropem cierpienia, jakie wiąże się z ukończeniem tak kolosalnie dużej liczby etapów. Gdyby ktoś zbyt szybko rozprawił się z wszystkimi planszami, specjalnie dla niego wbudowano w SR losowy generator etapów. Po wstępnych obliczeniach wyszło, że istnieje 4294967296 różnych możliwości — żebyście się czasem nie nudzili.

Fabuła nie jest zbyt przejrzysta. Gra toczy się w czterech królestwach pod panowaniem czterech żywiołów: ziemi, powietrza, ognia i wody. Przy końcu gry na wszystkich śmiałków czeka Próżnia, która wciąż jest dla mnie wielką tajemnicą — chociaż bardzo się starałem, nie zdążyłem dojść do tej intrygującej krainy. Wiecie, mam jeszcze szkołę, muszę spać, jeść itd.



SR odszedł od konwencjonalnego sposobu poruszania, co początkowo było dla mnie szokiem. Tutaj się nie chodzi, ani nie biega! W SR gracz nie jest istotą ani przedmiotem, tylko czymś w rodzaju „obecności", duszy, ego. Żeby móc się przenieść, trzeba mieć najpierw gdzie się przenieść, a raczej w co. Do tego służą roboty, w których możemy przesiadywać i wykonywać różne czynności albo teleportować się z jednego do drugiego. Wiem, że to brzmi absurdalnie, ale to jest jedną z zalet SR. Tutaj nic nie jest takie, jakby się wydawało. Zacznijmy od podstaw. Grunt to energia, ponieważ właśnie ona jest bazą wszelkich działań. Czerpać ją można z drzew rozsianych na całej powierzchni planszy. Trudność polega na tym, że nie możemy absorbować drzew, które znajdują się wyżej od nas samych. Ażeby wejść wyżej, potrzebna jest energia, dzięki której możemy tworzyć kamienie. Na głazach umieszczamy wierną kopię naszego robota i w ten makabryczny sposób przemierzamy się kilka centymetrów wzwyż. Cała trudność polega na tym, że we wszystkich działaniach przeszkadza nam Strażnik, który potrafi wysysać energię ze wszelkich form istnienia oprócz drzew.



Na szczęście, laser namierzający działa całkowicie losowo, dzięki czemu nasza sytuacja nie jest beznadziejna. Zawsze możemy się obstawić drzewami i pomyśleć co dalej zrobić.

Firmy HOOKSTONE i NONAME zadbały, żeby wszystko było dopięte na ostatni guzik. Muzykę do SR komponował John Carpenter, ten sam, który opracował muzykę do takich filmów jak Halloween i The Thing. Grafika również prezentuje się okazale, chociaż świat czasami wydaje się trochę pusty. Nie zapominajmy, że jest to gra logiczna. Autorzy od początku postanowili, że skoncentrują się na oprawie technicznej, ponieważ pomysł i wszystkie zasady zostały dokładnie skopiowane z trumiennego oryginału. Dodatkowo myśliciele całego świata mogą toczyć pojedynki poprzez modem, opcja zabawy przez kabelek i sieć także została załączona. Do zobaczenia w 666 planszy!

Coval

Might & Magic

„The Mandate of Heaven"

Coval

Nareszcie coś się ruszyło w dziedzinie gier RPG. Po doskonałym FALLOUT i fantastycznej ULTIMA ONLINE przyszedł czas na MIGHT & MAGIC VI „The Mandate of Heaven". Tytuł, choć długi, nie bardzo mnie przyciągał. Szczególnie ten numer wzbudził moje obrzydzenie. Można zrozumieć, że gra zasłużyła na kontynuację, ale sześć części kojarzy mi się z czysto komercyjną, taśmową produkcją. Podczas gry jednak, moja początkowa niechęć niepostrzeżenie zmieniła się w entuzjazm.

DAWNO, DAWNO TEMU...

Bardzo trudno stworzyć oryginalną fabułę, a szczególnie kiedy trzeba to uczynić po raz szósty. Tym razem tajemniczy meteoryt spadł na Ziemię. Nikt nie wie skąd przyleciał ani co zawierał, jednak od czasu zagadkowej kolizji ludziom powodzi się coraz gorzej. Legiony diabłów zaczynają nękać krainę, pojawiają się kulty zła, szerzy się korupcja i zniszczenie, a miasta powoli wymierają. Król zaginął w niewyjaśnionych okolicznościach — po prostu chaos i anarchia.

Mała grupka ludzi, walcząca z przeważającymi siłami najeźdźców, została uratowana przez magika o imieniu Falagar. Czarodziej przygarnął śmiałków i przez trzy długie lata przekazywał im swoją wiedzę i doświadczenie. Wreszcie, nadszedł czas końca terminu u poczciwego Falagara. W tym miejscu do gry wkraczasz ty. Sam jeszcze nie wiesz czego szukasz, lecz przyciągają cię ogromny egzotyczny świat, sława i pieniądze. Z niewielką sumą gotówki i skromnym wyposażeniem wyruszasz po wielką przygodę.

LICZBY, LICZBY, I JESZCZE RAZ LICZBY

Teraz parę słów o mechanice gry i sposobie rozwoju praktycznych zdolności bohaterów. Przecież to właśnie wokół nich kręci się cała zabawa. Podstawowych cech jest 7: siła, intelekt, osobowość, odporność, celność, szybkość i szczęście. Chociaż wygląda to bardzo podobnie do systemu z FALLOUT, nie ma z nim nic wspólnego. Zasadnicza różnica to brak górnej granicy współczynników, przynajmniej takiej, którą można osiągnąć w uczciwy sposób. Jedyna skuteczna metoda na trwałe podwyższanie podstawowych cech, to opróżnianie beczek wypełnionych magicznym płynem. Jak na złość, takich „afrodyzjaków" w grze jest niewiele.

Powyższe cechy należy odpowiednio dobrać do profesji bohaterów. A jest ich zaledwie 6: zwykły rycerz, paladyn, łucznik, druid, kleryk i mag. Od podstawowych współczynników zależą: ilość punktów obrażeń, które możemy „przyjąć na blachę", punkty magii, klasa zbroi, czas, który trzeba odczekać po zadaniu ciosu, bądź rzuceniu czaru, bonus do trafienia, zadawane obrażenia i wiele innych. Twoja drużyna składa się z czterech osób, najlepiej żeby były to dwie postacie dobrze posługujące się bronią i dwie znające tajniki magii. Polecam paladyna, łucznika, kleryka i maga.

Dotychczas mówiłem o wrodzonych predyspozycjach. Po zdobyciu odpowiedniej liczby punktów doświadczenia, twoja drużyna gotowa będzie do edukacji w akademii. Intensywny trening pozwoli bohaterom uzyskać tzw. punkty cech. Możesz, a nawet powinieneś przeznaczyć je na rozwój umiejętności takich jak: walka mieczem, łucznictwo, rozbrajanie pułapek, identyfikacja, używanie zbroi, medytacja i wiele, wiele innych. Początkowo wszystkie są na poziomie pierwszym: oznacza to, że znasz podstawy potrzebne, by móc dalej rozwijać się w danym kierunku. Żeby podnieść poziom swoich umiejętności, musisz wydać na nie punkty cech w takiej ilości, na jaki poziom chcesz awansować. Niestety, poziomy należy robić po kolei, nie można z 1 przeskoczyć na 4.

Podczas długiej wędrówki odnajdziesz gildie, które za opłatą nauczą cię innych, wielce przydatnych umiejętności. Oczywiście, czarownik nigdy nie będzie mógł nauczyć się efektywnie walczyć w zbroi płytowej, a rycerz nie pojmie na czym polega medytacja, dlatego też drużyna musi być zróżnicowana. Z czasem bohaterowie zdobędą doświadczenie i będą mogli kontynuować swoje nauki u największych ekspertów i mistrzów w całej krainie. Za niewielkie pieniądze skuteczność zdolności można podwoić, a nawet potroić. Jednak, najpierw należy

odszukać odpowiednich nauczycieli i sowicie wynagrodzić im dar jakim jest wiedza. Nic za darmo.

MAGIA

Najciekawszy rozdział wszystkich RPG, oprócz tych osadzonych we współczesnych realiach, to magia. Moce dzielą się na dziedziny: ognia, umysłu, ducha, wody, powietrza, ziemi, ciała, oraz dwóch najpotężniejszych — światła i ciemności. Nie wszyscy bohaterowie będą mogli posługiwać się każdym rodzajem magii. Kleryk pozna dziedziny ciała, umysłu, ducha i światła lub ciemności, jednak nigdy nie będzie w stanie władać ogniem i zniszczeniem. Do zrozumienia istoty i sposobu działania czarów ofensywnych niezbędna jest niebywała inteligencja, zaś magia ochronna i lecznicza wymaga silnej osobowości (siła ta mierzona jest punktami). Każda dziedzina składa się z 11 czarów — łącznie w grze znajdziemy 99 zaklęć. Taka mnogość w pełni zadowoli wszystkich graczy, nawet skrajnie wymagających wielbicieli RPG. Znajdziemy czary, bez których porządny RPG się nie obejdzie, jak leczenie albo kula ognista, ale niespodzianek także nie zabraknie.

Bardzo ciekawym elementem gry są ziółka. Nie chodzi mi tu o żadną „trawkę" — nic z tych rzeczy. Chociaż w M&M6 wyróżniamy tylko trzy rodzaje ziół, to rodzajów magicznych mikstur jest ponad 20. Skąd ta liczba? Po prostu, po zrobieniu ekstraktów z ziółek, możecie je ze sobą dowolnie mieszać. Napoje zmieniają swoje kolory niczym tęcza do momentu, gdy staje się on biały — magia takiej mikstury jest już bardzo potężna. Doskonali alchemicy mogą stworzyć napoje o czarnej barwie, które są bardzo trudne do otrzymania, a nieostrożne manipulowanie miksturami może skończyć się wielkim BOOM. W tym miejscu bardzo przydatna jest opcja savegame. Żeby ułatwić pracę alchemikom, M&M6 oferuje bardzo ciekawą opcję automatycznego zapisywania wszystkich udanych procesów w dzienniku podróży. Dzięki temu, z biegiem czasu możemy tworzyć coraz potężniejsze mikstury. Niektóre potrafią trwale zmieniać atrybuty naszych postaci — taki odpowiednik DIABLOwskich napojów.

WYPOSAŻENIE

Różnorakich elementów i rodzajów zbroi w M&M6 nie braknie. Jeden bohater może nosić hełm, zbroję, buty, pas, rękawice, naszyjnik i sześć pierścieni. Każdy element występuje mniej więcej w czterech różnych rodzajach, a do tego dochodzą przedmioty unikalne, o specjalnych właściwościach. Dla przykładu: Golden Armor of Sun, daje ochronę równą 7 zbrojom skórzanym. Niepowtarzalne przedmioty dodają grze dużo miodności. Grając czujesz, że świat, który przemierzasz, gdzieś tam daleko istnieje naprawdę. Żeby było jeszcze ciekawiej, każdy przedmiot może zawierać w sobie zaklętą moc, która znacznie podwyższa jego wartość użytkową. Najczęstszym ulepszeniem są tzw. „dodajniki", czyli magia zwiększająca atrybuty postaci, ale jest wiele innych jeszcze polepszaczy.

TAK TO WYGLĄDA

Czas powiedzieć parę słów o otoczce. RPG mają to do siebie, że to nie grafika i nie efekty przyciągają tłumy — liczy się klimat, przygoda i niezliczone ilości questów. M&M6 ma wszystkie te cechy. Być może engine i dźwięk nie są dopracowane do granic doskonałości, ale kto powiedział, że to konieczne? Grafika prezentuje wysoki poziom, każde podziemie jest utrzymane w innym klimacie, niebo zmienia swoją barwę wraz z pogodą, a czasami może nas zaskoczyć nawet mgła. Szczególnie ładnie wyglądają wnętrza sklepów i świątyń. W podziemiach migocą światła pochodni, czuje się chłód i mroczną atmosferę. Szkoda tylko, że gra, choć trójwymiarowa, ma wiele elementów 2D i bazuje na systemie tekstur; np. drzewko oglądane z wielu stron wygląda wciąż tak samo. A na dodatek gra wymaga szybkiego sprzętu, no ale Pentium II wchodzi pełną parą do domu i zagrody. Zapewne twórcy spodziewają się, że niebawem wszyscy będą w stanie wyłożyć kasę na 200-400 Mhz maszynki. Z gorszym sprzętem lepiej nie podchodzić, bo w większych lokacjach można dostać „czkawki". Najbardziej denerwuje, gdy podczas walki komputer odmawia posłuszeństwa i trzeba użyć opcji loadgame.

MIÓD

Muszę przyznać, że M&M6 jest świetną pozycją w swoim gatunku. Po długich bojach w ULTIMA ONLINE dobrze jest czasem zejść z inetu i dać rachunkowi telefonicznemu czas na odpoczynek. Już od dawien dawna nie spotkałem gry, która przeżyłaby mój 60-godzinny atak. Jedyne czego się w tym czasie dowiedziałem, to że jeszcze bardzo daleko do końca zagadki. To jest jeden z największych plusów M&M6. Szósta odsłona Magii i Mocy z pewnością nie przysparza tyle uciechy co ULTIMA ONLINE, jednak jest o wiele tańsza, w zakupie i użyciu. Rozległy świat, dużo questów, wszechobecna magia, mnogość przedmiotów, miła dla oka grafika, nieprzespane noce, krzyki rodziców, no i dziesiątki współczynników, które można dowolnie podnosić — to największe atuty M&M6. Gorąco zachęcam wszystkich, żeby spróbowali swoich sił i w magii, i w mocy, i w szóstce.

QUEEN

Mamut

Wprawdzie Freddie Mercury opuścił już ten świat, ale Queen nadal gra. I to jak!

THE EYE

Produkcje oparte na popularnych zjawiskach, jak filmy bądź muzyka, rażą na ogół płyciznę, niedoróbkami i irytującą wręcz prostotą. Wydany przez Electronic Arts QUEEN: THE EYE wybija się poniekąd z tej szarzyzny. Szkoda, że bardziej pod względem formy niźli treści.

QUEEN: THE EYE powstał przy współpracy programistów z Electronic Arts z muzykami legendarnej grupy Queen. (Nim pójdziemy dalej, przypomnijmy, że gitarzysta Brian May skomponował kiedyś muzykę do, bardzo nieudanego, mordobicia RISE OF THE ROBOTS.) Uruchamiając i odkrywając kolejne elementy QUEEN nie sposób oprzeć się wrażeniu, że gra jest jedynie „multimedialnym" pretekstem do wydania kompilacji większości utworów brytyjskiej kapeli —

THE EYE mieści się bowiem na pięciu kompaktach! Poza towarzyszącą graczowi przez cały czas muzyką, w programie umieszczono wiele aluzji do twórczości zespołu. Czasem jest to postać z jakiegoś teledysku, czasem zaś cała kraina zda się być alternatywną wizją jednego z ostatnich albumów Queen — Innuendo. Zagorzali fani twórczości Freddiego i jego paczki będą w stanie odnaleźć z pewnością więcej takich smaczków.

Wszyscy, którzy pokochali przerażający „Rok 1984" Georga Orwella, będą czuć się w QUEEN jak w domu. Świat gry rządzony jest przez wszechmocny komputer o złowieszczej nazwie Oko. Oko nienawidzi każdej formy twórczości — zdaje sobie sprawę, że jeśli ludzie na powrót nauczą się sztuki kreacji, może ono utracić swoją władzę. Symbolem ludzkiej zdolności tworzenia jest... muzyka. Oko wysyła zastępy swoich sługusów do odnalezienia i zniszczenia archiwów.

Ludzie są jedynie bezmyślnymi marionetkami — stale podglądani i podsłuchiwani, mogą jedynie wykonywać rozkazy kierującego losami całego świata Oka. Jednym z agentów Oka jest Dubroc, który miał niemały niefart usłyszenia muzyki i pokochania jej. Z miejsca został on złapany i po krótkim przesłuchaniu wysłany na Arenę. Jeśli uda mu się pokonać strażników i zdobyć kolejne artefakty, będzie wolny, rozpocznie swą odyseję i oswobodzi uciskany lud spod jarzma Oka. W tym momencie, ster losów Dubroca przejmuje gracz.

QUEEN: THE EYE budzi skojarzenia z DARK EARTH lub BIOFORGE. Akcja przedstawiona została za pomocą statycznych kamer, które przełączają się w zależności od przejścia kierowanej przez gracza postaci w odpowiednie miejsce. Niestety, lokacje ukazane są najczęściej ze zbyt daleka lub wręcz przeciwnie — trudno jest ocenić sytuację. Znaczenie tego mankamentu jest o tyle duże, że najistotniejszym elementem gry są pojedynki z pałętającymi się tu i ówdzie sługami zła. Na domiar złego, Dubroc nie odwraca się automatycznie w kierunku przeciwnika. Przez to, bardzo łatwo wpaść pod śmiercionośne pięści i stopy wrogów. Poziom energii opada nieprzyzwoicie wręcz szybko, zaś pojedynki bardzo szybko zmieniają się w bezładną młóckę.

Gdzieniegdzie, na ziemi, leżą porozrzucane przedmioty ułatwiające przeżycie w niegościnnym świecie. QUEEN: THE EYE może poszczycić się bardzo efektownym arsenałem noży, pałek, pistoletów, karabinów i przenośnych wyrzutni rakiet. Duże brawa należą się za opracowanie statycznych teł i występujących w grze bohaterów. Oba te elementy utrzymane zostały w dość abstrakcyjnej, zakręconej tonacji. Uwagę zwracają zwłaszcza ludzie — szczególnie wykrzywione w osobliwych grymasach twarze.

Mimo wielu przedmiotów i niemałej ilości występujących w grze postaci, trudno jest mówić o wątku przygodowym w QUEEN: THE EYE. Wszystkie „przygodowe" działania stanowią jedynie tło dla walk — które nie zostały najlepiej dopracowane. Gra przypadnie do gustu przede wszystkim fanom twórczości Queen, gdyż niełatwo jest zakupić instrumentalne aranżacje tych utworów.

Do gry wypada podejść z pewnym przymrużeniem oka, gdyż QUEEN: THE EYE nie należy traktować jak pełnosprawnego programu. Gra, mimo, iż sprawia wrażenie ogromnej i przytłaczającej, jest w znacznym stopniu liniowa. Po dłuższym okresie eksploatowania wychodzi na jaw, że większość elementów pięknie, artystycznie wręcz przygotowanych teł jest nieinteraktywna, zaś to, co z początku zapowiadało złożoną przygodę, jest w rzeczywistości jedynie dekoracją.

Całość ratuje muzyka. Ta przez cały czas jest piękna.

Najwyższy czas zmierzyć się z nieznanym.

REAH powstawał przez 18 miesięcy. Pracujący nad grą dziesięcioosobowy skład grafików, programistów i muzyków stworzył dzieło, które przebiło swym rozmachem wszystkie konkurencyjne, rodzime produkty. REAH: ZMIERZ SIĘ Z NIEZNANYM wydana została przez znaną z produktów i dobrych, i bardzo słabych, firmę L.K. Avalon. Najnowsze ich dzieło należy do tej pierwszej grupy. Sami twórcy od początku przekonani byli o pewnym sukcesie swego tworu — lada dzień ukaże się wersja DVD REAH, a także odbędzie się światowa premiera gry.

REAH bardzo przypomina MYST, a także jego sequel — RIVEN. Podobnie, jak w produkcjach firmy Red Orb Entertainment, akcja gry ukazana została z perspektywy pierwszej osoby. Pod względem formy REAH nie ma sobie równych — szczególnie grafika robi wielkie wrażenie. Lokacje zostały od początku do końca wygenerowane na komputerach, lecz nie rażą ani zbytnią sterylnością, ani sztucznością (mimo iż oba te elementy są — w niewielkim stopniu, ale jednak — widoczne). Zapewne dzięki temu, że trudno w REAH o w pełni statyczne screeny.

Ta gra naprawdę żyje — wiatr porusza liśćmi drzew, powiewają proporce, obiekty rzucają cienie, zaś występujące w grze postaci ruszają się, gestykulują, przestępują z nogi na nogę. Poszczególne lokacje robią nieodmiennie dobre wrażenie. Widać, że czterech grafików tworzących ten świat naprawdę wysiliło swe szare komórki. Można śmiało powiedzieć, że panowie wywiązali się ze swego zadania z nawiązką. Podobnie — muzycy. Tak dobrze dopasowanej do gry muzy nie słyszałem już dawno. Hipnotyczne dźwięki psychodelic, trip-hop, ambient i trance aż proszą się o wydanie na samodzielnym krążku!

W tak pięknych okolicznościach, użytkownikowi przyjdzie zwiedzić wiele interesujących lokacji, jak chociażby zalane wodą miasto bądź plątaninę podziemnych grot, jaskiń i korytarzy. Wszystkie wnętrza i plenery mają swój własny, unikalny klimat, dzięki czemu gracz naprawdę czuje, że znalazł się w Alternatywnym Świecie — świecie, o którym tyle mówione jest w introdukcji REAH. No właśnie, w introdukcji.

Wprowadzenie do gry nie ma wiele wspólnego z samą grą. Ot, w dalekiej przyszłości, kiedy to kolonizacja odległych planet jest tyle oczywista co nudna, odnaleziona zostaje Reah — kolejne ciało niebieskie, ale za to jak różniące się od pozostałych, na których wylądowali ludzie! Na Reah wybudowana zostaje kolonia ziemska, która bardzo szybko zostaje objęta klauzulą tajności, zaś na całości łapę kładzie wojsko. Reszta świata usiłuje dowiedzieć się, co tak ciekawego znajduje się na Reah. Na planetę wysłani zostają przedstawiciele wszystkich liczących się agencji informacyjnych. Zarządcy tajnej bazy oficjalnie nie komentują wydarzeń (ani nie wpuszczają ciekawskich), ale jednemu dziennikarzowi udaje się zdobyć zaufanie wojska i dostać się do wnętrza kolonii. Jak się okazuje, na REAH znajduje się gigantyczny Portal przenoszący ludzi do nieznanych wymiarów, alternatywnych wizji znanych już światów. Przedstawiciel prasy bez wahania przestąpił progi Portalu i... przepadł. Portal przestał działać, a dziennikarz znalazł się na przedziwnej pustyni, przed bramami otoczonego potężnym murem miasta. Tu zaczyna się gra.

Moim zdaniem, REAH najlepiej wyglądałaby w formie wielkiego, sześciokompaktowego rolling demo. Akcja gry jest bowiem liniowa aż do bólu i po prostu nie pozwala na zbyt dużą inwencję gracza. Poza tym, występujące w grze zagadki są dość hmm... nierówne (patrz: fontanna w mieście na pustyni), a czasami mało logiczne. Może się czepiam, ale panowie z L.K. Avalon trochę przesadzili z udziwnianiem zadań. Przez to zadania, mimo iż ciekawe i emocjonujące, stają się po prostu zbyt trudne. Z drugiej strony, serwowane przez program podpowiedzi są bardzo inteligentnie opracowane. Grający powinien uzbroić się w sprawny wzrok, a także kartkę i ołówek, aby spisywać wszelkie poszlaki i wskazówki. Duże brawa należą się za opracowanie sterownika, który jest bardzo prosty i intuicyjny. Trochę czasu zajmie jedynie nauka obracania głową bohatera, gdyż algorytm sterujący tą operacją działa kulawo.

REAH jest grą co najmniej udaną. Co prawda, po bliższych oględzinach kryształ ideału okazuje się trochę nieoszlifowany, ale i tak warto zagrać. Biorąc pod uwagę rozwój programistów L.K. Avalon od czasów A.D. 2044, za dwa lata oczekuję przygodówki na miarę kultowego THE DROWNED GOD.

Mamut

7

PRODUKCJA: L.K. Avalon
DYSTRYBUCJA: L.K. Avalon
WYMAGANIA: P-75, 16 MB RAM, 80 MB HDD
UWAGI: Udana, choć nierówna produkcja.

Mimo że do końca tego tysiąclecia zostało jeszcze trochę czasu , to świat już ogarnął szał na tym punkcie.

LORD OF LIGHT AND DARKNESS

Resetta

Legendy głoszą, że od 6000 lat każde Milenium ma swojego Mrocznego Lorda, którym staje się po śmierci jeden z największych grzeszników minionej epoki. Każdy z Lordów musi zmierzyć się z Wybrańcem reprezentującym siły dobra. Jak dotąd dobro zwyciężało. Nadchodzi jednak siódme Tysiąclecie, a z nim Siódmy Lord, Gar Hob. Jeżeli wygra, świat czeka zagłada, gdyż Gar Hob chce zniszczyć całą ludzkość i Ziemię.

Gdzieś na Ziemi piękna striptizerka o imieniu Angel ma wizje nadchodzącej Apokalipsy. Co gorsza, jej proroctwa zaczynają się spełniać. Ziemię nawiedzają kataklizmy, plagi głodu, choroby i wojny. Podczas jednego z występów Angel bez powodu zabija swego kochanka Jubala, po czym znika w niewyjaśniony sposób, a wraz z nią ciało zamordowanego. Jak łatwo się domyślić, stoi za tym Gar Hob. To on zmusił Angel do pociągnięcia za spust, a później porwał ją i uwięził w innym wymiarze na Czarnej Wyspie. Pewien, że usunął jedyną istotę ludzką, która mogła mu zagrozić, usiłuje nakłonić Angel do przyłączenia się do sił ciemności.

Jednak Jubal nie zginął, lecz jako Wybraniec trafił do Przeklętego Miasta. Miejsca zawieszonego gdzieś między Niebem, a Piekłem, w którym ma się rozegrać kolejna bitwa pomiędzy Dobrem, a Złem. Gra się rozpoczęła...

Wcielamy się w postać Wybrańca Jubala. Naszym zadaniem jest powstrzymać Gar Hoba. Aby tego dokonać, musimy zbawić dusze Przeklętych nawiedzające Przeklęte Miasto, zanim Zegar Sądu skończy odliczać czas do nadchodzącej Apokalipsy. Przeklęci są widmami śmiertelników winnych jednemu z Siedmiu Grzechów Głównych. Kiedy zbawimy już wszystkich Przeklętych, musimy odnaleźć drogę na Czarną Wyspę, uwolnić Angel i pokonać Gar Hoba. Tyle legendy. Wgryźmy się w mięso.

OL&D przypomina ZORK czy ATLANTIS. Obszar gry obserwujemy z perspektywy pierwszej osoby. Poruszamy się i wykonujemy różne czynności przy pomocy kursora, który zmienia kształt w odpowiedni symbol w zależności od tego, co możemy zrobić w danym miejscu: wziąć, iść itp. Zmiana lokacji następuje po określonych torach, po wybraniu kierunku następuje krótka animacja ruchu i lądujemy w nowej scenerii. A propos scenerii: poruszamy się po ulicach niesamowitego mrocznego miasta jak ze snów szalonego architekta albo narkotycznej wizji Wesołego Miasteczka. Te przepiękne i zarazem tajemnicze scenerie są dziełem znanego francuskiego artysty, Gila Bruvela. Jego prace cechuje perfekcyjne oddanie szczegółów przedmiotów (a przede wszystkim ludzkiego ciała) oraz niesamowita kolorystyka i gra świateł. Fantazyjne bryły geometryczne, monstrualne maszynerie przypominające skomplikowane instrumenty astronomiczne, przedmioty i ubiory jakby wprost z weneckiego karnawału obecne są w każdym jego obrazie. Artysta nie tylko zaprojektował scenerie Przeklętego Miasta, ale także wykonał wszystkie trójwymiarowe tekstury. Zgodnie z tytułem, świat gry w jednej chwili jest skąpany w jaskrawym blasku kolorowych neonów, a za moment nurza się w ciemności poprzecinanej tu i ówdzie słabym światłem. Duże brawa należą się też twórcom cyfrowej postaci Angel. Perfekcyjne wykonanie oraz doskonała animacja twarzy i cale-

go ciała powoduje, że Angel naprawdę wygląda jak żywy człowiek i w pełni zasługuje na miano wirtualnego aktora, które nadali jej twórcy.

W Przeklętym Mieście poszczególne budowle i pomieszczenia noszą nazwy zwiastunów Apokalipsy, takie jak Zatrute Powietrze, Promieniowanie, Głód, Wojna itp. oraz imiona Siedmiu Grzechów Głównych, zaś ich wygląd i tło dźwiękowe w pełni odpowiada mianom. Za przykład może tu posłużyć Hal Gniewu, z którego wygania nas twarz wykrzywiona grymasem złości, czy Pokój Promieniowania, wypełniony ludzkimi szkieletami i wściekłym skwierczeniem licznika Geigera. Znajdziemy tu też swoistą galerię masek symbolizujących Przeklętych. To tutaj właśnie możemy poznać historię każdego z nich, co później pomoże nam w ich zbawieniu. Do zbawienia Przeklętego niezbędny jest symbolizujący go kolor, należący do niego artefakt oraz nazwa grzechu, który popełnił. Symbolika światła pełni ważną rolę w grze. Procesowi zbawienia musi towarzyszyć błysk światła o odpowiadającej Przeklętemu barwie. W całym Mieście w stałych miejscach poumieszczane są czerwone, zielone i niebieskie kule. Użycie kombinacji jednej lub dwóch da nam odpowiedni błysk. Jeżeli nieprawidłowo dobraliśmy „elementy zbawiające", to znikną one z naszego inventory i powrócą w miejsce, skąd je wzięliśmy. Artefakty służą nie tylko do zbawiania, ale też pełnią rolę kluczy do nowych pomieszczeń. W grze zachodzi też możliwość zdobycia bonusowych przedmiotów jak np. klucza otwierającego wszystkie drzwi na danym poziomie. Możemy je otrzymać po osiągnięciu kolejnego levelu gry (są 3) lub wcześniej, jeżeli uda nam się poprawnie rozwiązać zagadkę. Ta druga możliwość jest niestety dostępna tylko dla Internautów, gdyż zagadki znajdują się na stronie www Interplay.

Fani klasycznych przygodówek nie mają tu czego szukać. Enigmatyczność i udziwnienie fabuły dodaje grze oryginalności, ale i obniża grywalność. Grając w przygodówki korzystamy z pewnych schematów, skojarzeń. Ta „inność" świata OL&D powoduje, że często nie potrafimy znaleźć rozwiązania, gdyż pomysły twórców gry są zbyt odległe od naszego toru myślenia.

Wielką wadą gry jest, że na każde zadanie mamy wyznaczony limit czasowy. Przekroczenie go jest jednoznaczne z rozpoczynaniem gry lub levelu od początku. Nie mamy więc czasu na podziwianie grafiki, badanie zwiedzanych pomieszczeń czy wypróbowywanie różnych przedmiotów. Biorąc pod uwagę bardzo mętne podpowiedzi, nie jest to najlepsze rozwiązanie. Zamiast delektować się oprawą wizualną i dźwiękową, miotamy się po kolejnych lokacjach, ścigając się z umykającym czasem i uciekając przed Przeklętymi, którzy chcą nam odebrać swoje artefakty.

Wspaniała oprawa graficzna Bruvela została zmarnowana, bo mało kto będzie miał cierpliwość grać na tyle długo, by zobaczyć dalsze levele. Z początku gra urzeka, jednak po kilku godzinach przychodzi znużenie, kiedy po raz setny oglądamy tę samą sekwencję ruchu czy kolejny raz rozpoczynamy level. Przydałoby się też ożywienie fabuły poprzez umieszczenie w Przeklętym Mieście jeszcze innych mieszkańców niż Przeklęci, którzy do rozmownych nie należą.

Wszystkie komunikaty i informacje są przekazywane w formie ustnej. Nierówne nagłośnienie dialogów, często bełkotliwe i niewyraźne (do wyłomanie efekt zamierzony, mający oddawać emocje) uniemożliwiają zrozumienie treści towarzyszące dialogom scrypty i inne odgłosy co prawda oddają atmosferę miejsca, ale zagłuszają właściwy tekst. Sytuacja uległaby poprawie, gdyby dodano opcję tekstu pisanego — ale tej tu nie uświadczysz.

Kolejnym niedociągnięciem jest nieintuicyjność interfejsu. Przyzwyczailiśmy się do tego, że w takich grach jak OL&D przy pomocy kursora podnosimy przedmioty z inventory i używamy ich w odpowiednim miejscu. Tutaj musimy najpierw wcisnąć klawisz myszy i trzymać go, żeby dostać się do inventory, drugim klawiszem zaznaczyć przedmiot, wyjść z inventory i dopiero wtedy przy pomocy spacji lub kombinacji klawiszy myszy spowodować użycie przedmiotu.

Brakuje też jasnych podpowiedzi i dobrego opisu przedmiotów znajdowanych w grze. Wszystko jest tu podawane w szalenie symboliczny i enigmatyczny sposób. Dopasowanie koloru i artefaktu do Przeklętego jest banalne, ciężko jest natomiast odgadnąć grzech mu przypisywany, a uciekający czas nie pozwala „pokombinować".

Gra intryguje, ale takie kłody rzucane pod nogi nie pozwalają wciągnąć się w fabułę i docenić oryginalność pomysłów. W tym przypadku naprawdę należy się zastanowić, czy taka gra to jest to, co chcemy kupić. Jedynym ratunkiem dla OL&D byłoby spolszczenie gry, ale na to niestety nie ma co liczyć. W każdym razie — nie przed końcem świata.

PRODUKCJA: Interplay
DYSTRYBUCJA: CD Projekt
WYMAGANIA: P-100, WIn95, 16 MB RAM, 40 HDD, DirectX
UWAGI: Doskonała oprawa, ułomny engine. Brak napisów, upierdliwy interfejs.

5

Zdążyła pojawić się już nieformalna kontynuacja M1 TANK PLATOON — firma Interactive Magic wydała iM1A2 Abrams. Teraz nadjeżdża oficjalny sequel grubego kalibru.

Kaliber Pancerny

M1 TANK PLATOON 2

LOOK WSTECZ

Wydany chyba już ze sto lat temu M1 TANK PLATOON stał się dla maniaków symulacji czołgowych grą kultową. To właśnie projektanci z zespołu MicroProse Labs wyznaczyli standardy, które w symulatorach czołgowych obowiązują do dziś. O doskonałości tamtej gry świadczy fakt, że w każdym symulatorze czołgowym znajdziemy elementy lub całe rozwiązania znane z M1TP. Wydawało się, że pierwszy Pluton Czołgowy spokojnie odejdzie na swoje miejsce w Panteonie symulatorów komputerowych, ale... Firma MicroProse postanowiła wydać kolejną edycję. Trzeba przyznać, że kilka elementów gry wyznacza nowe standardy. Przede wszystkim wyróżnia się oprawa graficzna. Poza tym jednak, M1 TANK PLATOON 2 to... tak naprawdę M1 TANK PLATOON.

JAZDA!

Mocarne turbiny z łatwością poruszają potężnego kolosa. Czołg bardzo szybko nabiera prędkości na piaskach pustyni. Niebawem wielotonowego potwora otacza wirująca „mikrosiopijna" burza piaskowa, która z zadziwiającą siłą wtłacza w każdą szczelinę miliony rozpalonych kuleczek kwarcu. Po chwili zza niewielkiego wzgórza wyłania się kolejna maszyna, zaraz następna i następna... Dwa plutony M1A2 Abrams mkną w stronę irackich umocnień zrytych przez 155mm artylerię, zbombardowanych przez lotnictwo szturmowe i na koniec przeczesanych przez pilotów AH-64D Apache. Osiem załóg czołgowych jedzie po pustyni klnąc, że znów na placu boju nie zostawiono im nic do odstrzelenia...

Wojna w Iraku wykazała fantastyczną wręcz skuteczność Abramsów w warunkach bojowych. Jednakże był to raczej test wytrzymałości ludzi i sprzętu na niesprzyjające warunki klimatyczne niż rzeczywisty sprawdzian bojowy. Nie chodziło nawet o wartość bojową żołnierza irackiego, szczególnie jeśli weźmie się pod uwagę Gwardzistów zaprawionych w wojnie z Iranem, ale o przygniatającą dysproporcję sił. Faktem jest jednak, że Abrams, szczególnie wersja M1A2, to bardzo dobra konstrukcja. Dokładając do tego

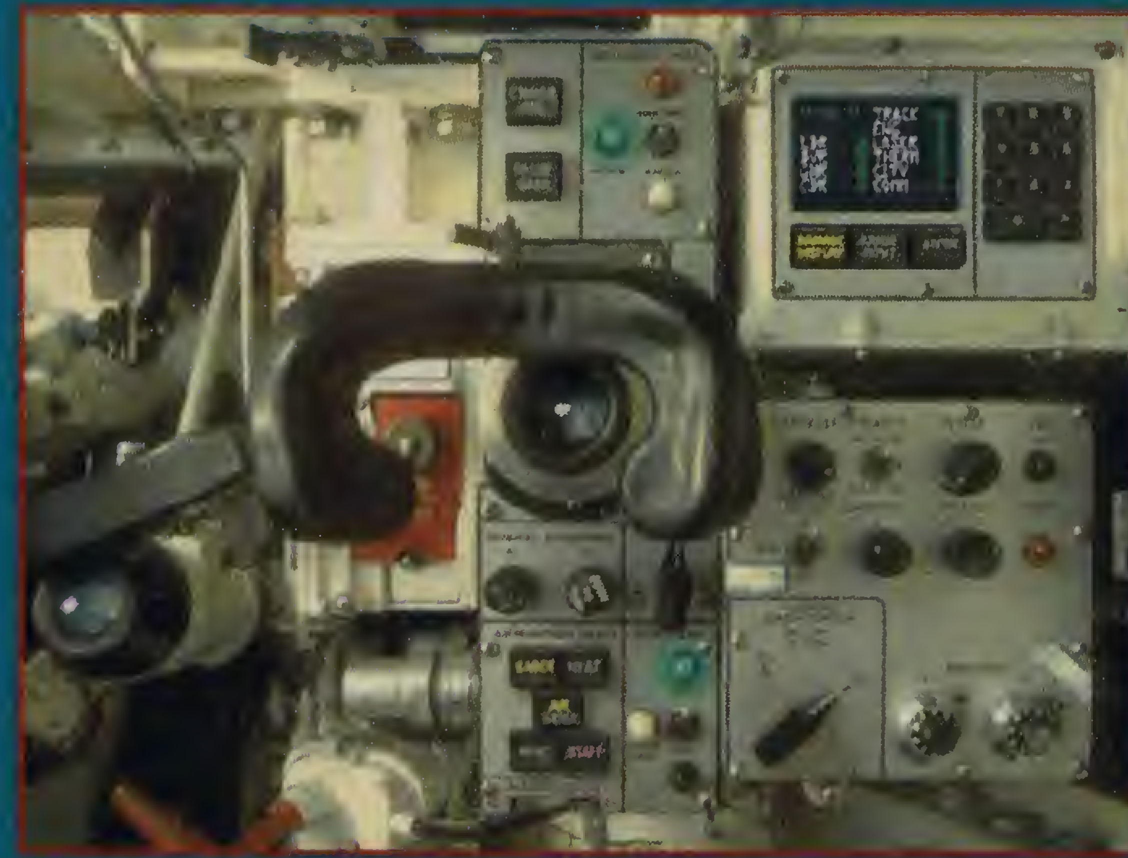
wysokiej klasy wyposażenie otrzymujemy niewątpliwie jeden z najlepszych czołgów jakie można wystawić na współczesne pole walki.

W grze jesteś dowódcą średniego szczebla. Pod komendę dostajesz pluton czołgów M1A2. Podczas bardziej skomplikowanych zadań będziesz mógł dowodzić także różnymi plutonami wspierającymi cię na polu walki. Będą to na ogół dodatkowe Abramsy, transportery opancerzone M113 lub różne wersje LAV wypełnione piechotą, ciężarami grać HMMWV, czyli Hummery z rozmaitym uzbrojeniem. Poza tym masz do dyspozycji jednostki wsparcia — artylerię 155mm, moździerze, samoloty szturmowe A-10 i AV8B Harrier oraz helikoptery — Apache i Cobra. Całym tym kramem zarządzasz na mapie taktycznej. Możesz na niej wyznaczać trasy przejazdów dla każdego plutonu, wydawać rozkazy oraz określać jak żołnierze mają się zachowywać w przypadku kontaktu z przeciwnikiem. Dowodzenie jest wzorowane na rozwiązaniach z M1 TANK PLATOON, tak więc osoby znające stary symulator od razu będą mogły rzucić się w wir walki. Jeżeli po raz pierwszy stykasz się z produkcją MicroProse, to i tak nie czekają cię jakieś specjalne studia nad manualem. Wszystkie ikonki są jasno opisane, zaś zestaw rozkazów i poleceń jest na tyle ograniczony, że nie można się w nim pogubić. Interfejs to zdecydowany plus symulacji. Wystarczy znać kilka rozkazów by dowodzić sporym zespołem.

ODŁAMKOWYM MIĘDZY OCZY

Jadąc w swoim czołgu, dowodzisz najważniejszym plutonem na całym polu bitwy — twoim własnym. Podczas gry możesz wybrać jeden z sześciu widoków: zasiąść na miejscu strzelca, patrzeć przez strzeleckie przyrządy celownicze, patrzeć przez pomocniczy zestaw celowniczy, wpakować się na miejsce dowódcy czołgu, patrzeć przez luki obserwacyjne, no i oczywiście dzielnie wystawić łepetynę przez właz. Najefektywniej kontrolujesz sytuację na polu bitwy z miejsca dowódcy i strzelca patrzącego przez podstawowy zestaw celowniczy.

Wszelkie jednostki biorące udział w walce dopracowano w najdrobniejszych szczegółach. Każdy czołg, transporter, ba, nawet pojedynczy żołnierz wygląda zabójczo realistycznie. Każda jednostka występuje w różnych kamuflażach, dostosowanych do warunków klimatycznych, w których toczy się bitwa. Ale największym plusem systemu graficznego zastosowanego w M1TP2 jest wygląd samego terenu. Oczywiście symulacje czołgowe od zarania komputerowej rozrywki skazane są na swego rodzaju schematyzm. Tutaj nie lecisz wiele metrów nad ziemią — możesz zbliżyć się do każdego drzewa, każdego krzaczka, czy każdej rzeczki. Moc obliczeniowa domowych komputerów nie pozwala jeszcze na wyświetlanie takiej ilości detali, która sprawiłaby, że obraz byłby realistyczny. Rozwiązania zastosowane w M1 TANK PLATOON 2 tworzą jednak najlepszy krajobraz jaki dotychczas opracowano dla symulacji czołgowej. Oczywiście pewne schematy pozostały — wzgórza zawsze mają równiutkie brzegi, lasy poprzycinane są tak, jakby dbał o nie angielski ogrodnik, drogi zakręcają pod kątem tak prostym, że nikt żadnym pojazdem nie jest w stanie wyrobić się na zakręcie. Jednak krajobraz i tak jest urzekający. Szczególnie w górzystej Mołdawii będziesz świadkiem niezwykłych widoków — na przykład gdy patrzysz między grzbietami wzgórz na odległe zbocze, po którym ostro w górę pną się plutony BMP. Średnio udanie opracowano ogień i eksplozje, które z bliska wyglądają jak plama z wijących się pikseli.



Swoje czołgowe umiejętności będziesz mógł sprawdzić w dwóch bazach szkoleniowych i w pięciu regionalnych konfliktach zbrojnych. Przed udaniem się na prawdziwą wojenkę warto poćwiczyć w ośrodkach treningowych. Szczególnie uważnie przestudiuj i potrenuj współdziałanie różnych jednostek, gdyż wirtuozeria w prowadzeniu czołgu i tak przyjdzie sama wraz z doświadczeniem. Tereny prawdziwej walki to: Europa Wschodnia, gdzie czekają na ciebie doborowe jednostki rosyjskie; Mołdawia, gdzie znów przyjdzie ci zmierzyć się z żołnierzami dawnego ZSSR; w malowaniu pustynnym będziesz przemierzał piaski Iraku, który ponownie zaatakował Kuwejt oraz pustynię pomiędzy Libią a zaatakowanym Egiptem; ostatnim terenem działań jest daleki Wschód, gdzie będziesz współdziałał z jednostkami rosyjskimi, walcząc z silnymi oddziałami separatystów. Kampania nie jest jakąś specjalnie wyrafinowaną częścią gry. Praktycznie wszystkie misje ograniczają się do kilku stale powtarzających się typów, zaś rozkazy są więcej niż lakoniczne. Nacisk w grze jest ewidentnie położony na taktyczny szczebel dowodzenia.

Klimat walki jest naprawdę przedni. W każdym teatrze działań czekają na ciebie różnorakie siły przeciwnika. Przebieg bitew czołgowych zależy przede wszystkim od twojej inwencji i przyjętej taktyki. Możesz dokonywać śmiałych rajdów, możesz prowadzić wykańczający ostrzał jednostek wroga, możesz pozorować ucieczki i udawać ataki, możesz to, możesz tamto... Jedynym ograniczeniem jest twoja wyobraźnia i wytrzymałość pancerza czołgu. Minusem podczas walki są pewne niekonsekwencje w zachowaniu się przeciwnika. Kilka razy pluton T-72 atakował moje czołgi stosując jako formację bojową... kolumnę! Zadziwia też waleczność piechociarzy. Dzielnie leżą na ziemi i strzelają nawet wtedy, gdy zostają bez osłony i pruje na nich cały pluton Abramsów bluzgających morzem ognia. Z drugiej strony, przeciwnik potrafi też być bardzo, ale to bardzo podstępny. Pamiętaj, że praktycznie zawsze skutecznie wykorzystuje artylerię. Często traciłem całe plutony transporterów opancerzonych podczas jednego ostrzału. Walka prawie za każdym razem jest twarda i zaskakująca.

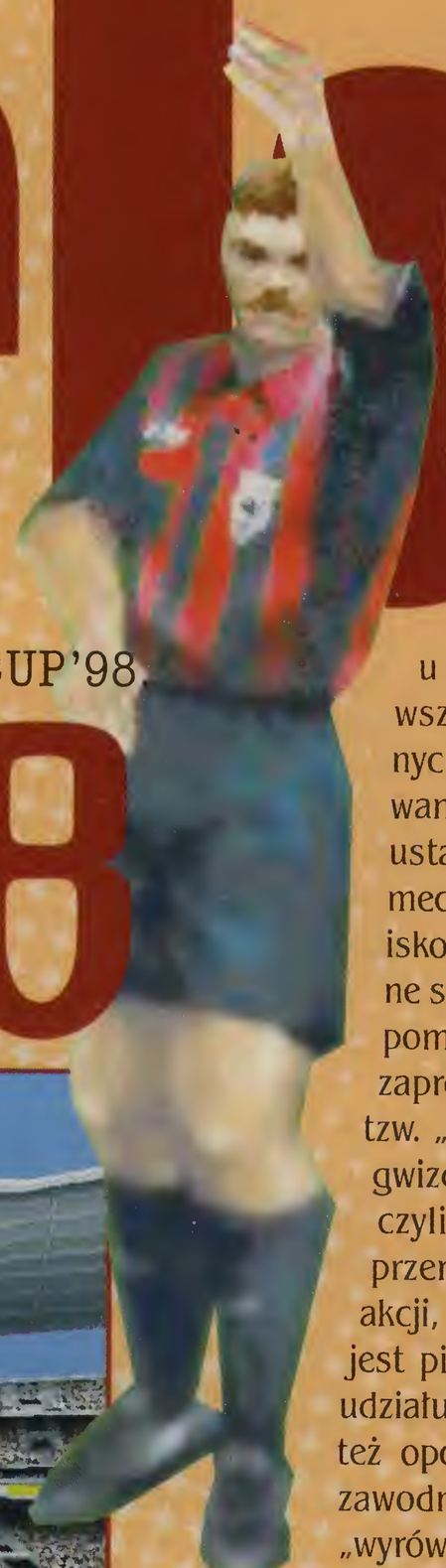
M1 TANK PLATOON 2 to najlepszy symulator współczesnego czołgu bojowego, jaki dotychczas został opracowany.

8

PRODUKCJA: MicroProse
DYSTRYBUCJA: IPS Computer Group
WYMAGANIA: P90, 16MB RAM
UWAGI: Uważaj bo ci może coś strzelić do głowy...

Piotr Wierzbowski

World Cup 98



W dziedzinie symulatorów piłkarskich, Mistrzem Świata została WORLD CUP'98.

To się musiało tak skończyć... Nie bez przyczyny ostatnia produkcja spod znaku FIFA nosiła podtytuł „Droga do mistrzostw świata". Gdy napociliście się już w eliminacjach i dość macie drużyn poziomu reprezentacji Wysp Owczych — czeka was prawdziwa uczta: WORLD CUP'98. Tegoroczne finały we Francji stoją przed wami otworem.

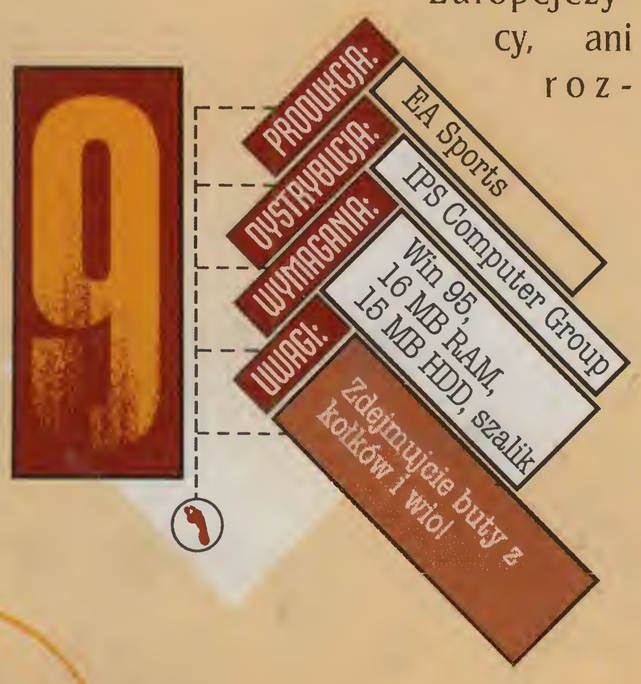
Firma Electronic Arts to niewątpliwie potentat na rynku gier sportowych. Wypuszczona w latach dziewięćdziesiątych seria NBA, NHL i FIFA jest w praktyce bezkonkurencyjna. Wśród nałogowców wiadomość o nowej wersji którejś z wymienionych gier rozchodzi się szybciej niż pączki w Tłusty Czwartek. Zapoczątkowana w 1995 roku seria FIFA zaskakiwała nas każdej jesieni coraz lepszą grafiką, coraz większą ilością szczegółów i pomysłów. Paradoksalnie, autorami tego przebojowego, piłkarskiego serialu nie byli ani Europejczycy, ani rozkochani w futbolu Latynosi, lecz... Kanadyjczycy.

WORLD CUP'98 chyba tylko przez niedopatrzenie nie ma podtytułu „FIFA'98 — the final games". Mamy w tym przypadku dowód żelaznej konsekwencji producentów i próbę wykorzystania ogromnej imprezy sportowej do zarobienia kolejnych pieniędzy. Bo tak naprawdę nowości w porównaniu z FIFA'98 jest niewiele. Są to głównie szczególiki, drobne niuanse widoczne jedynie dla wprawnego, zniszczonego promieniowaniem monitorów oka. Czy mamy więc do czynienia z odcinaniem kuponów? Zanim wspólnie postaramy się odpowiedzieć na to pytanie, przyjrzyjmy się bliżej samemu programowi.

Na wejściu EA Sports „napada" na nas niezwykle efektownym intrem. Ładna animacja, dynamiczny montaż i w tle niewątpliwie jeden z największych przebojów zeszłego roku (Chumbawamba „Tubthumping") — oto przepis na zrobienie dobrego pierwszego wrażenia. Gdy już „polatamy" sobie razem z oficjalną maskotką nadchodzących finałów, oczom naszym ukaże się gustownie, a co najważniejsze — czytelnie zaprojektowana plansza z opcjami. Warto podkreślić, że od tej pory towarzyszyć nam będzie subtelna muzyczka i pastelowe kolory, wpływające kojąco na graczy. Ta pozornie błaha różnica (w porównaniu z FIFA'98) nabiera jednak znaczenia przy dłuższym obcowaniu z grą lub... po przegraniu ważnego meczu. A przegranych meczy będzie sporo.

Zanim więc zaczniecie grać, polecam spędzić trochę czasu nad ustawieniem wszystkich wygodnych opcji i na treningu. Tradycyjne ustawienia (długość meczu, pogoda, boisko itd.) uzupełnione są paroma fajnymi pomysłami. Autorzy zaproponowali nam tzw. „inteligentnie odgwizdywany off side", czyli komputer nie przerywa bezmyślnie akcji, gdy na spalonym jest piłkarz nie biorący udziału w akcji. Mamy też opcję męczenia się zawodników i funkcję „wyrównywania szans", mającą zapobiec uzyskiwania wyników typu 15-0. A potrenować naprawdę warto. Rzuty wolne, karne, rożne — to często decyduje o wygranej, a tzw. mecz treningowy pozwala bezstresowo wypróbować wszystkie klawisze, których jest naprawdę sporo.

Samo spotkanie przebiega niemal identycznie jak w FIFA'98. Ta sama perfekcyjna animacja, idealne prowadzenie piłki, zwody — to

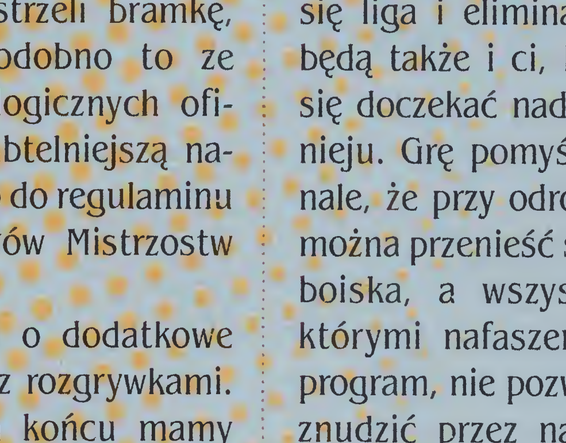


już prawie standard. Autorzy twierdzą, że postaci poruszają się płynniej niż poprzednio, lecz jak dla mnie różnica nie jest wyczuwalna. By zapewnić jak największe podobieństwo do rzeczywistości, poszczególni piłkarze mają twarze zbliżone do oryginalnych. Podkreślam — zbliżone, gdyż twórcy WORLD CUP'98 odmówili sobie przyjemności skanowania kilkuset podobizn. Może w następnej wersji...

Ale i tak dbałość o szczegóły można chyba uznać za obsesję EA Sports. Aktualne składy zespołów, hymny państwowe przed rozpoczęciem spotkania plus żywiołowy doping — to wszystko sprawia, że czujemy się jak podczas prawdziwego meczu. Autorzy zaproponowali nam 10 francuskich stadionów (włącznie z najnowszym Saint–Denis, wybudowanym właśnie na finały) oraz całkiem rzeczowy komentarz popularnego angielskiego sprawozdawcy Kena Wostenholme'a, wspomaganego przez dwie wielkie gwiazdy brytyjskiej piłki: Chrisa Waddle'a i Gary'ego Linekera. Dodatkowo postanowiono nadać najlepszym graczom poszczególnych drużyn stosowne cechy charakteru ich „żywych" pierwowzorów: każdy ma odpowiednią szybkość, siłę, wytrzymałość. Co więcej, każdy inaczej reaguje na warunki pogodowe i stan boiska! Na koszulkach, jeśli sobie ktoś tego życzy, mogą się nawet pojawić numery zawodników. Wedle informacji podanych przez EA Sports, nie jest na razie możliwe umieszczenie nazwisk na koszulkach, gdyż napisy te byłyby nieczytelne. To jeszcze kwestia przyszłości. W zamian mamy bardzo przyjemne wprowadzenia do meczów: zawodnicy rozgrzewają się w znajomy sposób, podskakują, schylają się, a bramkarze opukują swe korki o aluminiowe słupki. Brakuje mi jednak zabawnych kłótni zawodników z sędziami po, na przykład, wlepieniu im kartki. Było to obecne w FIFA'98, ale być może ze względów wychowawczych autorzy usunęli owe „dyskusje" z programu.

Jak we wszystkich grach sportowych firmy EA Sports, także w WC'98 starannie zadbano o statystyki. Również i w tej dziedzinie widać postęp. Dosyć skąpe dane podawane po meczach w FIFA'98 zostały tu na szczęście poszerzone. Podczas rozgrywania turnieju mamy także prowadzone i na bieżąco aktualizowane statystyki dotyczące drużyn i poszczególnych piłkarzy, takie jak na przykład tabele najlepszych strzelców.

Przejdźmy jednak do rozgrywek. Autorzy przygotowali dla nas składy 32 zakwalifikowanych drużyn plus ośmiu dodatkowych. Z nich wybieramy sobie dowolnie te, które wezmą udział w naszych finałach. W przeciwieństwie do FIFA'98, nie ma możliwości tworzenia własnego zespołu, gdyż — jak bronią się autorzy — nie ma takiej sytuacji w prawdziwym turnieju. W zamian za to możemy dokonywać zmian w proponowanych drużynach: jeśli nie odpowiada nam podana „jedenastka", możemy ją sami zmodyfikować, mając do wyboru 40 graczy.



Finały rozgrywane są dokładnie tak samo, jak w rzeczywistości. Z ośmiu grup po cztery zespoły wychodzą po dwie najlepsze drużyny, które dalej toczą walkę systemem play–off. Utrzymana jest też zasada „nagłej śmierci", przez delikatnych zwana romantycznie zasadą „złotej bramki"(kto pierwszy w dogrywce strzeli bramkę, ten wygrywa). Podobno to ze względów psychologicznych oficjalnie przyjęto subtelniejszą nazwę i wprowadzono do regulaminu od ostatnich finałów Mistrzostw Europy w Anglii.

Autorzy zadbali o dodatkowe atrakcje związane z rozgrywkami. Na początku i na końcu mamy więc bonusowe dema otwierające i zamykające mistrzostwa, a także nagrodę Złotego Buta. Ale największą atrakcją jest możliwość rozegrania ośmiu oryginalnych, klasycznych finałów mistrzostw świata. Więc jeśli wygrałeś już własne mistrzostwa (jest to niestety warunek konieczny rozegrania tych klasycznych finałów — leszczom wstęp wzbroniony!) możesz wcielić się w jedną z szesnastu drużyn sprzed lat i sprawdzić, jak to jest grać na przykład Littbarskim. Pomyślano nawet o pamiątkowych zdjęciach zespołów przed głównym meczem. Całość opatrzono subtelnym demo utrzymanym w czarno–białym klimacie, z szytymi, skórzanymi piłkami na pierwszym planie. Pomysł niezwykły i należą się oklaski na stojąco.

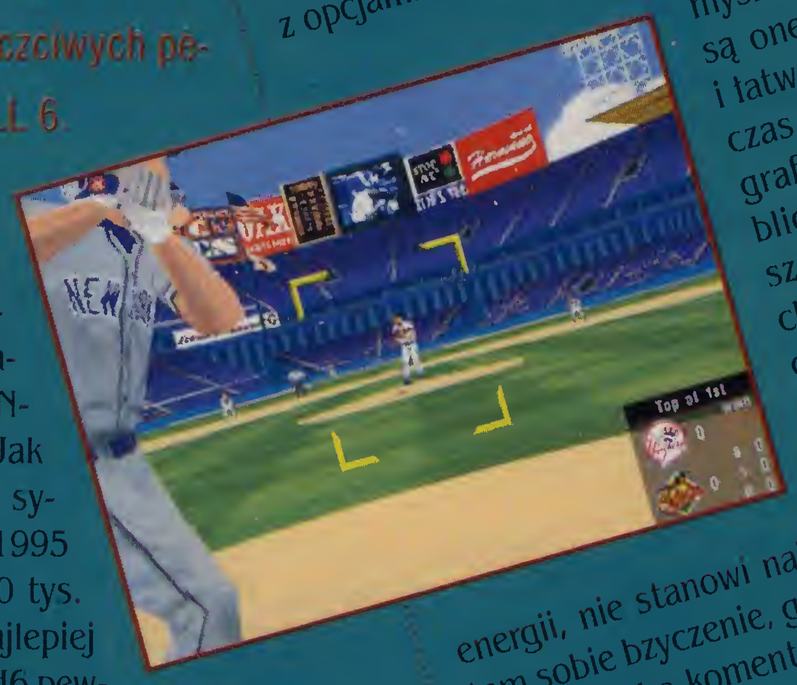
Ale zresztą cała gra jest wyśmienita. Wszystko jest dopracowane, starannie przemyślane. Jak wspomniałem na początku, WORLD CUP'98 jest po prostu drugą częścią FIFA'98 (zainteresowanych odsyłam do listopadowego numeru RESETu z 1997 roku), więc ciężko wymagać jakichś rewolucji. „Road To World Cup" musiał się zakończyć finałami i tak się stało, a autorzy dokonali tylko kosmetycznych zmian w stylistyce. Cały czas mamy więc do czynienia z produktem najwyższej jakości, grą, w którą można grać dniami i nocami. Z WORLD CUP'98 ucieszą się wszyscy ci, którym znudziła już się liga i eliminacje. Zadowoleni będą także i ci, którzy nie mogą się doczekać nadchodzącego turnieju. Grę pomyślano tak doskonale, że przy odrobinie wyobraźni można przenieść się na francuskie boiska, a wszystkie szczegóły, którymi nafaszerowany jest ten program, nie pozwolą wam się nią znudzić przez najbliższych kilka tygodni. Nie przesadzę chyba, jeśli nazwę WORLD CUP'98 najlepszą jak dotychczas, dostępną na rynku symulacją piłki nożnej.

A co z tym odcinaniem kuponów? Trochę w tym prawdy chyba jest... Producenci po prostu dobrze wyczuli koniunkturę. Okres wielkiej imprezy sportowej, takiej jak olimpiada czy właśnie piłkarskie finały, jest zawsze idealnym momentem do zbicia sporego kapitału na czapeczkach, chorągiewkach czy właśnie grach. I nic w tym złego, jeśli dostarczany jest produkt najwyższej jakości. A tak jest tym razem. Prawdziwemu kibicowi piłki nożnej nie pozostaje więc nic innego jak zasiąść przed monitorem, nalać sobie kawki i grać, grać, grać... oczywiście po odrobieniu lekcji!

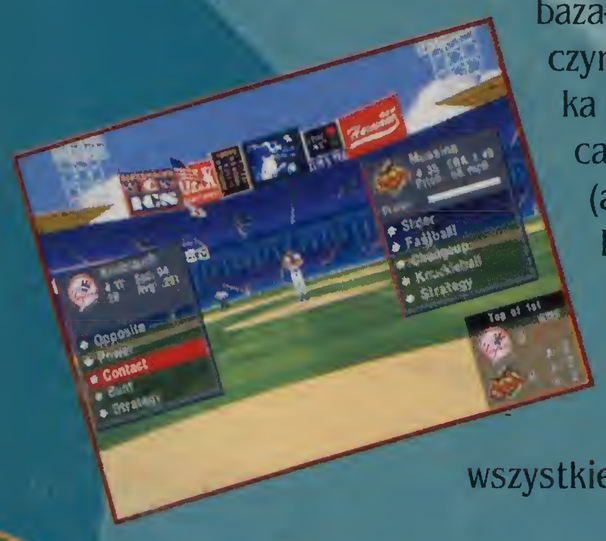
HARDBALL 6

Gdy ktoś z nas chce zażyć przyjemności z grania w piłkę nożną, siatkówkę lub choćby koszykówkę — nic prostszego, wystarczy wyjść na boisko albo w ostateczności włączyć telewizor, by emocjonować się zmaganiami zawodowców. Lecz gdyby ktoś chciał pobawić się piłą — oj, tu sprawa się komplikuje. Ostatnia nadzieja w poczciwych pecetach. I w HARDBALL 6.

Firma Allocade, wydawca HARDBALL 6, działa na rynku od 14 lat. Wydała w tym czasie wiele gier na pecety, konsole oraz dla Internetu, takich jak JACK NICKLAUS, STAR CONTROL, TEST DRIVE czy DEADLOCK. Jak chwali się firma, poprzednia wersja symulacji baseballu, HARDBALL 5 z 1995 roku, została sprzedana w ponad 250 tys. egzemplarzy. Jest to jak do tej pory najlepiej sprzedająca się gra o tej dyscyplinie. H6 pewnie chce pobić ten rekord.



Dla porządku chciałbym w ogromnym skrocie przedstawić zasady baseballu, gdyż ten narodowy sport Amerykanów jest w Europie, a już w szczególności w Polsce, mało znany. Otóż mecz rozgrywa się między dwiema drużynami (po 9 zawodników każda), składa się z 9 rund, w których każda z drużyn raz gra w ataku, a raz w obronie (punkty zdobywają tylko atakujący). Wewnątrz specjalnego pola znajdują się 4 bazy, w tym jedna baza–meta, z której zawodnik atakujący zaczyna bieg i tam go kończy. Sama rozgrywka polega na tym, że miotacz (obrona) rzuca piłkę w kierunku odbijającego (atak), który musi w nią trafić kijem, by rozpocząć bieg (jeśli tego nie zrobi, piłkę chwyta łapacz z obrony i odrzuca ją do swoich zawodników). Zawodnik atakujący zdobywa tyle punktów, ile razy uda mu się obiec wszystkie bazy w czasie lotu piłki. Wygrywa oczywiście ten, kto w owych 9 rundach zgromadzi najwięcej punktów.

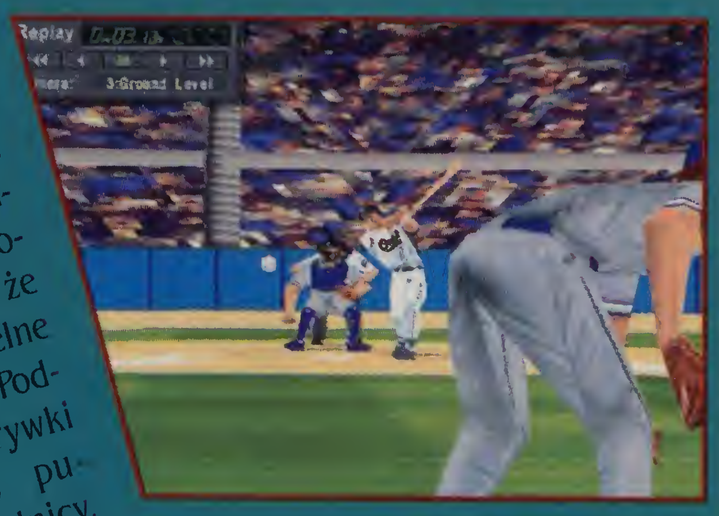


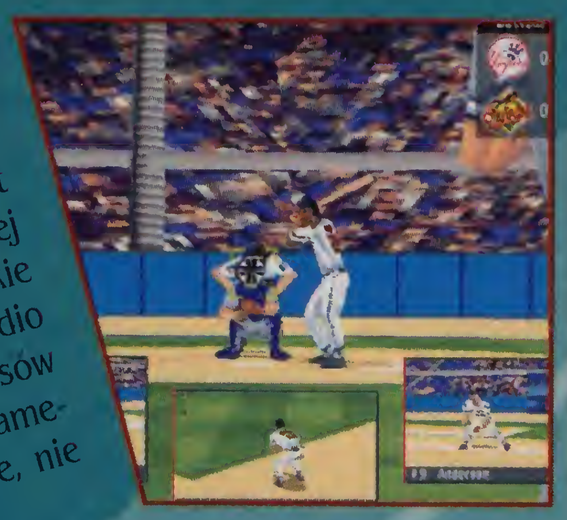
Nie tylko ze względu na tę słabą znajomość dyscypliny H6 nie zrobi furory na Starym Kontynencie. Również wykonanie gry pozostawia wiele do życzenia. Główne intro sprawia wrażenie robionego w pospiechu. Zmontowanie kilkunastu oryginalnych filmików niemal bez własnego wkładu twórczego i do tego z nijaką muzyką w tle — to nie najlepsza wizytówka gry. A i dalej z grafiką nie jest dobrze. Plansze z opcjami nie mają wyrazu, jakiegoś własnego charakteru. Widać brak pomysłów, więc dobrze, że są one chociaż czytelne i łatwe w obsłudze. Podczas samej rozgrywki grafika (trybuny, publiczność, zawodnicy, szczegóły) też nie zachwyca. Pod tym względem Allocade może EA Sports czyścić buty.

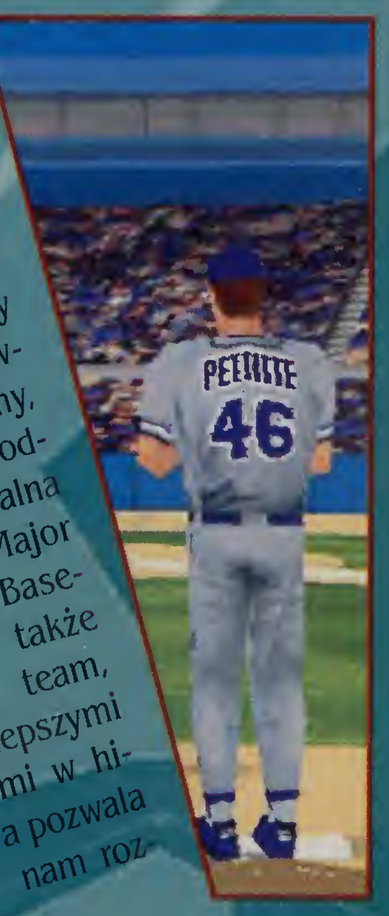
Równie słaba jest muzyka. Nie ma w niej energii, nie stanowi najlepszego tła dla gry. Takie tam sobie bzyczenie, gdzieś w oddali. Stronę audio ratuje trochę komentarz, podany jak na jankesów całkiem wyraźną angielszczyzną (a może już „amerykańszczyzną"), rzeczowy i co najważniejsze, nie przeszkadzający w grze.

HARDBALL 6 ratuje niezła grywalność. Ja sam, choć do fanów baseballu nie należę, miałem sporo pociechy z tego programu. Zawodnikami steruje się bowiem bardzo wygodnie (zaledwie parę klawiszy do obsługi), a opanowanie gry, mimo wielu funkcji, nie nastręcza trudności. Autorzy zadbali, by gra była dosyć realistyczna. Mamy więc do wyboru prawdziwe drużyny, stadiony i zawodników (oficjalna licencja Major League Baseball), a także „All-Time" team, z 24 najlepszymi graczami w historii. Gra pozwala nam rozgrywać regularny sezon (łącznie z pozyskiwaniem debiutantów z draftu), tworzyć własnych zawodników, określać szczegółowo taktykę swojego zespołu, a także korzystać z wielu dokładnych statystyk. Podczas samej gry mamy sporo ciekawych zagrań i różnorodnych rotacji. Godny pochwały jest pomysł podnoszenia umiejętności młodych graczy w miarę upływu lat oraz możliwość rozgrywek między ligami. Słowem — ten, kto chciałby wcielić się w jednego ze swoich baseballowych idoli, nie będzie narzekał.

Można powiedzieć, że całkiem przyjemną (dla fanów tego sportu — nawet bardzo przyjemną) grę zepsuto słabiutką oprawą graficzną i muzyczną. Programowi daleko pod tym względem do ostatnich produkcji konkurencji. A szkoda. Od czasu HARDBALL 5 minęły trzy lata i można się było bardziej postarać. A tak HARDBALL 6 pozostanie jedynie średniakiem wśród symulacji sportowych, grą, która na pewno sprzeda się w USA, ale nie w Europie, gdzie baseball nie jest tak popularny jak w Ameryce. Cóż, pozostaje nam chyba poczekać na staranniejszą produkcję Braci Zza Wielkiej Wody. Może HARDBALL 7 podbije nasze serca, bo HARDBALL 6 na pewno tego nie uczyni.







PRODUKCJA: Accolade, Inc.

WYMAGANIA: P-100, Win95, 16 MB RAM, 20 MB HDD

UWAGI: Rzemiosło bez zacięcia artystycznego.

5

Pędzisz 140 km/h, adrenalina zastępuje ci krew w żyłach. Nagle na horyzoncie pojawia się górka, za kilka sekund jest już za tobą i... o kurde! Ta skała miała być 200 metrów dalej!

Narty to wynalazek stary jak świat. Już na początku XIX wieku niektórzy ludzie w Europie wesoło pomykali na dwóch deskach o długości ludzkiego ciała i szerokości pięści. Nie istniały jeszcze wówczas wyciągi, więc chętni do uprawiania tego nowego wówczas sportu musieli maszerować pod górę, aby po osiągnięciu szczytu raźno zabrać się do zjeżdżania. Cóż, podobno do dziś istnieją ludzie, których bawi jazda na płocie (a dokładnie na dwóch sztachetach wymontowanych z wyżej wymienionej konstrukcji ogrodowej). No tak, ale dinozaury też nie wymarły od razu. Na spotkanie tej właśnie grupie ludzi wyszła Sierra i wydała FPS SKI — grę o narciarzach od narciarzy.

Gra ta pozwala graczowi wziąć udział w wyimaginowanych mistrzostwach Sierra Cup lub w tzw. zawodach jednodniowych — rozgrywanych na jednym stoku. Zasady rozgrywki są takie same jak w prawdziwych mistrzostwach: za każdy wygrany wyścig dostajemy punkty, a ich liczba decyduje o naszej pozycji w klasyfikacji generalnej.

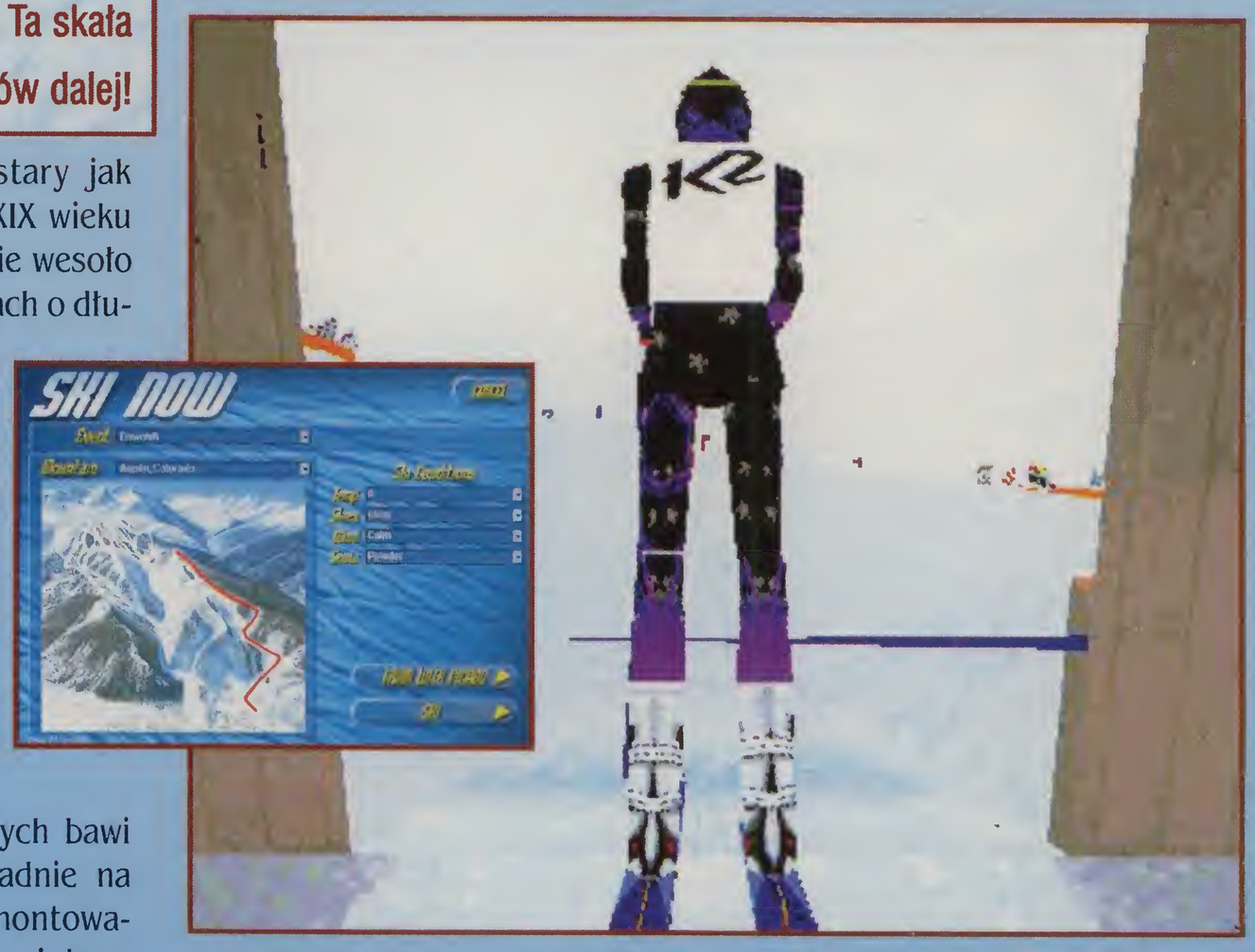
Do wyboru mamy 6 tras, z których każda charakteryzuje się innym współczynnikiem trudności. Możemy ścigać się w: Whistler, Virl, Mt.Bacheld, Garmisch Partenkirchen, Val d'Isere oraz w osławionym Aspen.

I tu pierwsza niemiła niespodzianka: otoczenie każdej trasy, horyzont, kibice, starter itd. nie różnią się niczym, za wyjątkiem uformowania terenu i długości przejazdu. Rozczarowanie spotka też wielbicieli realizmu: w FPS narty kiepsko trzymają się śniegu na większych prędkościach (zupełnie inaczej niż w rzeczywistości), a nasz zawodnik nieubłaganie zsuwa się w stronę barierek i nic na to nie można poradzić!! Tak jakby w ogóle nie używał krawędzi; ewentualnie — jakby nie były one ostrzone od 10 lat.

Niestety grafika również pozostawia bardzo wiele do życzenia, pomimo obsługi akceleratorów opartych na kościach 3Dfx gra wygląda nieciekawie. Radzę przyjrzeć się zawodnikowi — jest wykonany mało dokładnie, ruchy wykonywane przez niego podczas zjazdu są nienaturalne (jeździ bardzo sztywno). Momentami czułem się nie jak narciarz, tylko kierowca skutera śnieżnego. Na trasie przejazdu królują duże piksele, a krajobraz jest monotonny i nieciekawy. Jako plus grafice zaliczyć można możliwość zmiany pogody, jakości śniegu (puch, ubity, oblodzony lub firn).

Dużym plusem tej gry jest natomiast jej grywalność. Pomimo kiepskiej oprawy graficznej, FPS wciąga. Naprawdę, było mi trudno oderwać się od komputera. Jest to spowodowane niesamowitą płynnością gry, która w pełni rekompensuje (moim zdaniem niską) jakość grafiki.

Szkoda, że panowie z Sierry zapomnieli o snowboardzie, miło by było mieć opcję ścigania się na jednej, a nie tylko na dwóch deskach. Daruję im jednak to straszliwe przeoczenie, gdyż FPS SKI jest pierwszą niezłą grą o sportach zimowych od czasu WINTER SPORTS. Powiem więcej: FPS, pomimo dużej ilości niedociągnięć, jest najlepszą ze wszystkich gier o sportach zimowych. Wystarczy trochę pograć, aby zrozumieć, że to nie jest symulator wyścigów narciarskich, tylko przyjemna gra zręcznościowa. To, co mnie jeszcze urzekło w tej grze, to możliwość wybrania CAŁEGO stroju naszego zawodnika, decydujemy na czym i w czym będzie jeździł, jakiego koloru wdzianko będzie nosił, jaki będzie miał kask itd. A kiedy już się ubierzemy, to...



front page sports: SKI racing

Z GÓRKI NA PAZURKI

...mamy możliwość wzięcia udziału w jednej z czterech konkurencji: Super Gigant, Downhill, Slalom Gigant i Slalom. Różnią się one od siebie głównie ustawieniem tyczek i długością trasy.

Zależnie od wybranej konkurencji, nasz zawodnik zmienia styl jazdy, np. podczas slalomu można wprowadzić narciarza w śmig, a podczas supergiganta jest to niewykonalne.

Tak naprawdę to ja nie lubię nart, (czytaj boazerii), ale FPS SKI jest ciekawą propozycją dla ludzi wysoko ceniących sobie grywalność, a mniejszą uwagę zwracających na grafikę, muzykę, realizm i takie tam. Po co to komu? Przecież liczy się szybkość i tylko szybkość, a tej w FFPS SKI nie brakuje!

Jeżeli z utęsknieniem czekasz na sezon zimowy 1998/99, to już teraz pędź do najbliższego sklepu i kup sobie FPS SKI. A do tego zrób sobie drink z lodem prosto z lodówki. Bezalkoholowy, oczywiście.

PLANE CRAZY

Młodości! Dodaj mi skrzydła! I silnik. I stateczniki. I porządną awionikę. I, i... I sam już nie wiem, co jeszcze.

Wyścigi lotnicze są umiarkowanie atrakcyjne dla obserwatorów. Wiecie — jakieś dziwne przepisy bezpieczeństwa... Że niby zawodnikom nie wolno zbytnio zbliżać się do siebie... Głupota. A oto na nią lekarstwo.

Firma EUROPRESS znana jest graczom przede wszystkim z doskonałej serii RAC RALLY CHAMPIONSHIP. Tym razem projektanci postanowili wzbić się w przestworza, a graczy — na wyżyny umiejętności. No, ale zejdźmy na ziemię.

W PLANE CRAZY możemy zasiąść za sterami trzech samolotów. Nie odpowiadają one żadnym rzeczywistym maszynom, co więcej autorzy nawet się nie wysilili na wymyślanie jakichś udziwnionych nazw. Aeroplany noszą po prostu dumne miana „typ 1, 2 i 3". Przypominają sprzęt używany podczas Drugiej Wojny Światowej — coś w rodzaju Spitfire czy Hurricane, trzeci natomiast to pękaty samolot akrobacyjny, tak mniej więcej z przełomu lat dwudziestych i trzydziestych. Różnią się one jedynie wyglądem — osiągi każdego oraz możliwe wyposażenie dodatkowe jest w każdym wypadku identyczne.

nia oddzielnie na blok silnika, kadłub, skrzydła i ogon. Od ognistej czerwieni z żółcią, poprzez motywy a la „Słońce zachodzące nad Krajem Kwitnącej Wiśni", aż po konserwatywną zieleń z niebieskim — podobno uspokaja.

Zbliżamy się do meritum sprawy. Po spreparowaniu jednopłata należy wybrać tryb wyścigów. Dostępna jest klasyczna trójca — pojedynczy wyścig (dostępne wszystkie trasy, ale bez możliwości kupna wyposażenia dodatkowego), mistrzostwa (wszystkie trasy po kolei, można kupować lepsze silniki, skrzydła, hamulce powietrzne, aerodynamiczny kadłub itd.), wreszcie — bicie rekordów czasowych.

Torów jest pięć i są one, hmm... trudne. Bardzo trudne. Wręcz koszmarne. No, może za wyjątkiem dwu pierwszych — tutaj da się jeszcze jakoś latać, ale dalej, załamka. To, że jest wąsko, rozumiem. W końcu to wyścigi. Że droga kręta — w porządku, chociaż tory momentami przypominają mapę z DESCENT — nie wiadomo gdzie dół, gdzie góra, a tu jeszcze trzeba wlecieć w jakiś absurdalnie wąski otwór w skale. Ale dlaczego do tego wszystkiego chwilami jest ciemno??? Na ostatniej trasie SIN CITY momentami niemal nic nie widać! Jak tu się ścigać, kiedy nie wiadomo czy trzeba skręcić w prawo, lewo, albo też puścić drążek i się modlić, bo ta ciemna plama przed nami to nie droga, tylko zbliżająca się ściana budynku. No nie — to już lekkie przegięcie. I przynajmniej dwa punkty w ocenie w dół.

Kiedy zaczynamy wyścig, pierwsze, co się rzuca w oczy, a właściwie w uszy, to muzyka. Rewelacja. Dawno nie słyszałem tak doskonałej oprawy. Zwłaszcza meksykańskie rytmy podczas zawodów w BORDER DASH — eliksir dla uszu. Na równie wysokim poziomie stoi oprawa graficzna. Wrażenie robią zwłaszcza otwarte przestrzenie — rozszerzenia kanionów, polanki w dżungli, fragmenty przebiegające nad morzem. Umieszczone tam budynki, najwymyślniejsze formacje skalne, wodospady i inne dziwa turystyczno-krajoznawcze naprawdę robią wrażenie A do tego niektóre z nich można jeszcze wysadzić w powietrze: kiedy na ekranie pojawia się okrągły celowniczek, wystarczy nacisnąć spust. Widok walącej się Maczugi Herkulesa (czy też innej skały) albo zapadającej się inkaskiej świątyni to zimna cola dla naszych spierzchniętych z pragnienia oczu.

Na całej trasie porozrzucane są najrozmaitsze bonusy, ukryte pod

postacią niebieskich światełek zawieszonych na małych wysięgniczkach (zazwyczaj zresztą umieszczonych w miejscach, przez które przelecieć bez minimalnej choćby obcierki o grunt nie sposób). Naciskając spację podczas przewijania się przez ekran dostępnych uzupełnień wybieramy to, które nam najbardziej odpowiada. Możemy na przykład doposażyć nasz samolot w turbodoładowanie, ulepszyć hamulce powietrzne lub też zaszkodzić nieco konkurentom — dorzucić im kilka ton balastu albo na chwilę odebrać panowanie nad maszyną. Niezła zabawa.

Co do samego latania — o poziomie tras napisałem powyżej. Lepiej, gdyby tory były ciut mniej wymyślne, łatwiejsze do pokonania. Z trudnością gry jest jak z przyprawami w kuchni: szczypta dodaje pieprzyku, przygarść — potrafi spieprzyć rzecz całą.

Zaraz po wybraniu kształtu kadłuba można wykazać się odrobiną inwencji twórczej i pomalować swe cacko. Dostępnych jest dziesięć wzorów, każdy możliwy do nałoże-

5

PRODUKCJA: Europress
DYSTRYBUCJA: LEM
WYMAGANIA: P166, 16MB RAM, Win 95
UWAGI: Ciut za trudna

F1'97

RooS Kovsky

Istnieją doskonałe konwersje gier konsolowych. Są też konwersje przeciętne. F1'97 zalicza się do trzeciej kategorii. Nieprzeciętnie niedoskonałych.

Niedługo miną dwa lata od wydania epokowej gry Psygnosis. Stara „Formula 1" powstała z myślą o konsoli Sony Playstation, jednak dzięki ogromnemu sukcesowi komercyjnemu ukazała się później także na PC. Pamiętam jak dziś, że kiedy pierwszy raz zobaczyłem F1 na akceleratorze 3Dfx (na niemieckim kanale RTL kierowca testowy pokazywał publiczności tor, na którym za kilka minut miał rozegrać się kolejny wyścig Grand Prix), oniemiałem. Nieprawdopodobnie płynna grafika, superdokładne modele wozów, tory...

Początek nieszczęść Psygnosis to nazwa gry. Wersja PC, którą recenzuję, nie była bynajmniej dostępna w zeszłym roku. Sprytni Amerykanie dodali do F1 słowa „Championship Edition" i mają problem z głowy. Najgorsze jest jednak to, że prawdziwy tytuł powinien brzmieć: „F1 96.5". Tak mało jest w grze usprawnień.

Twórcy gry przekonują, że nowe modele bolidów mają o 80% więcej detali (polygonów) niż ich poprzednicy. Jeżeli uda się wam to zauważyć — składam gratulacje. Dla mnie wyglądają dokładnie tak samo, czyli średnio. Półtora roku temu robiły ogromne wrażenie, jednak dziś nie umywają się po prostu do swoich odpowiedników z F1 Racing Simulation.

Siedemnaście dostępnych w grze torów (plus trzy bonusowe) również zupełnie się nie zmieniło. Kiedyś człowiek padał przed ich pięknem na twarz, teraz można co najwyżej z aprobatą kiwnąć głową. Nadal wyglądają nieźle, ale realizm ich odwzorowania pozostawia dużo do życzenia. Druga szykana na Hockenheim to istne kuriozum — za krótka, z dołem w środku, nieforemna. Podobne wpadki zanotowałem także na innych torach (Monza, Suzuka, Spa).

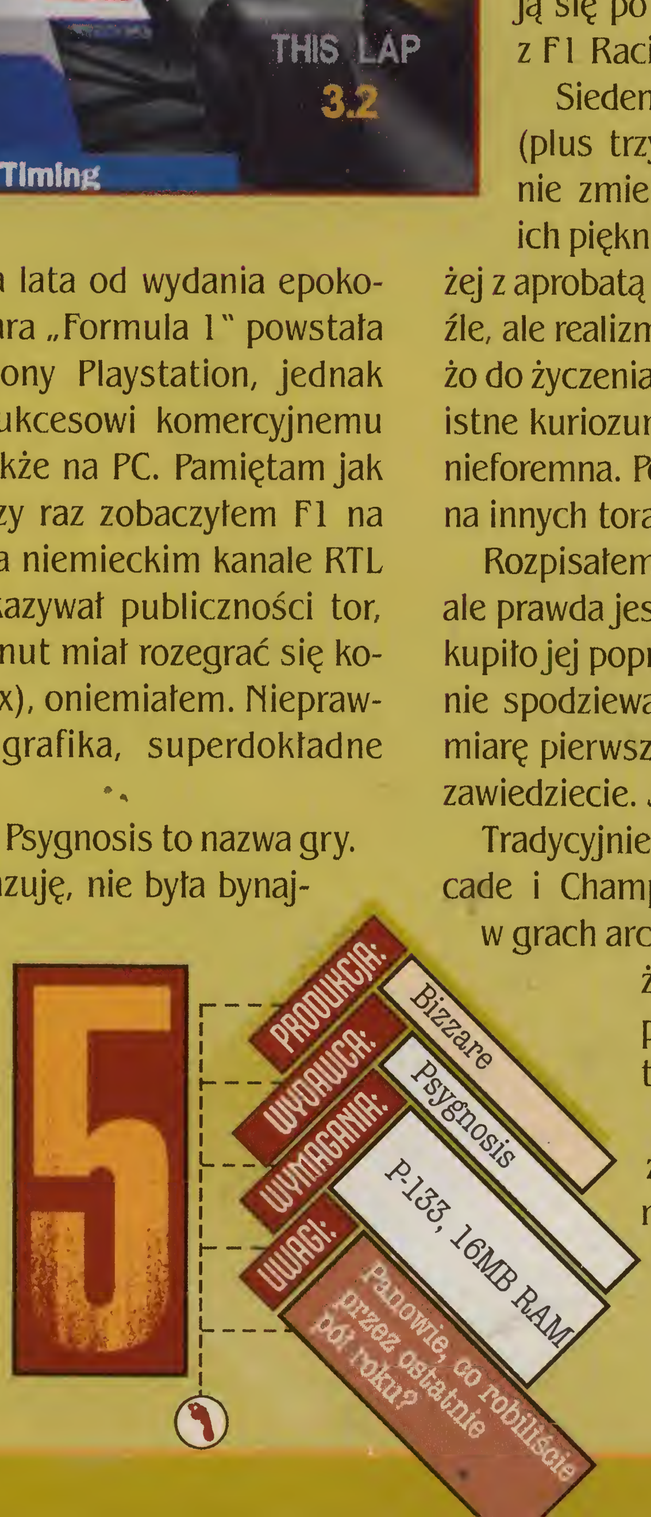
Rozpisałem się trochę na temat wyglądu gry, ale prawda jest taka, że wiele osób tylko dlatego kupiło jej poprzedniczkę. Chcę was przestrzec — nie spodziewajcie się po F1'97 fajerwerków na miarę pierwszej części i roku 1998 — srogo się zawiedziecie. Jest tylko odrobinę lepiej.

Tradycyjnie już dostępne są dwa tryby gry: Arcade i Championship. Jak prowadzi się wozy w grach arcade, wie każdy przedszkolak. Należy za wszelką cenę unikać jeżdżenia po asfalcie, skracać drogę przez trawę i piasek wszędzie tam, gdzie to tylko możliwe. Nawet jazda z prędkością 300 km/h przez półmetrowe krawężniki szykany Bus Stop w Spa nie powinna zrobić wam krzywdy. Taktykę „jazdy wciąż prosto" odkryłem w Hockenheim — jadąc pierwszy raz Arcade, startując z 22 miejsca, po pięciu okrążeniach byłem pierwszy. Big deal...

Dla zapalonych graczy stworzono poprawiony tryb Championship, czyli „maksymalnie realistyczny" symulator sezonu F1. Wybaczcie sarkazm — realizm jest oczywiście bardzo kulawy. Znajduje się mniej więcej w połowie drogi między trybem Arcade a prawdziwymi pecetowymi symulatorami wyścigów Formuły Jeden. Można co prawda ustawiać parametry wozu, które zdają się nawet mieć pewien wpływ na jego zachowanie na torze, nie uda się jednak tak rozregulować auta, aby jazda stała się praktycznie niemożliwa. A w rzeczywistości zdarza się to nadzwyczaj często.

Szczytem idotyzmu i traktowania gracza jak debila jest „telemetria". Przepraszam za cudzysłów, ale to słowo w odniesieniu do F1'97 ledwo przechodzi mi przez gardło. Seria ohydnie narysowanych szlaczków, nie mających kompletnie żadnego punktu odniesienia na wykresie, może tylko rozśmieszyć, a nie dostarczyć wartościowych informacji.

Jeżeli nie graliście nigdy w pierwszą część F1 Psygnosis, możecie zastanowić się nad kupnem F1'97. Niestety, na dzień dzisiejszy jest to już tylko przeciętna gra. Jeżeli szukacie symulatora — nawet nie odwracajcie głowy w tę stronę. Chcecie pograć w zręcznościowe wyścigi? Screamer Rally jest o klasę lepszy. Jeśli kupiliście starą wersję F1, możecie spokojnie zapomnieć o nowej. Gdy poczujecie, że portfel wypala wam dziurę w kieszeni, idźcie do sklepu na własną odpowiedzialność. Ale nie mówcie, że was nie ostrzegałem.



ULTIMATE RACE PRO

W tych wyścigach prędkość na prostej dochodzi do 70 fps!

Gra ULTIMATE RACE wywarła na mnie olbrzymie wrażenie. Grafika przypominała to, co widziałem 3 lata wcześniej — ale tylko na komputerach Silicon Graphics. Wielkim minusem UR było jednak, że działała wyłącznie na niezbyt popularnych akceleratorach PoverVR i basta.

Dziś opiszę ULTIMATE RACE PRO — grę niebanalną i lekko wyprzedzającą swoją epokę (zupełnie jak w przypadku części pierwszej). URP jest pierwszą grą obsługującą akceleratory oparte na układach Voodoo 2, która wpadła mi w ręce. O tej sprawie będzie trochę później.

Nie wszyscy zapewne widzieli grafikę gier serii UR. Teraz kilka słów o niej. Zarówno w pierwszej i jak w drugiej części szata dorównuje prezentacjom niesamowitych animacji, które widuje się na targach czy w telewizji. Więcej nie ma co gadać — strona wizualna UR chwali się sama. Przy okazji animacji warto wspomnieć o efektach wizualnych, a więc o mgle, deszczu, kurzu sypiącym się spod kół, zmianie perspektywy przy zmianie widoku, no i o refleksach światła.

Ten ostatni efekt nadaje grze niesamowitą kolorystykę. Poetycko mówiąc, wygląda to tak, jakby ktoś pomalował wszystko światłem. Tylko jeden efekt nie podoba mi się do końca, jest trochę nienaturalny. Gdy światło z reflektorów pada na skały, jego „koniec" jest jakby ucięty równo nożem, zamiast rozpływać się w ciemności. Wygląda to tak, jakby istniała określona linia pomiędzy światłem i ciemnością. Do dyspozycji mamy 16 różnych samochodów i 18 różnych torów. Ścigać możemy się w czterech trybach, zaczynając od wyścigu na czas, a kończąc na wyścigu śmierci.

ULTIMATE RACE PRO wyróżnia się na plus dzięki obsłudze różnych akceleratorów (3Dfx, PowerVR oraz wszystkie korzystające z Direct3D a więc np. Rendition V2x00 i Riva 128). Jakość rozgrywki, a więc detale, płynność można zdefiniować, ale program i tak robi za nas połowę roboty, gdyż sam dopasowuje nam ilości detali i wyświetlanych klatek (fps) po rozpoznaniu jaką kartę grafiki czy akcelerator mamy na pokładzie. Tu warto wspomnieć, że gra obsługuje 3Dfx Voodoo i Voodoo 2. Właśnie z myślą o tym drugim układzie, a raczej o trybie SLI (2xVoodoo 2) twórcy URP stworzyli 3Dfx-owy tryb 1024x768 oraz maksymalną prędkość animacji na poziomie 70 klatek na sekundę. Ciekawi mnie jednak po co, skoro ludzkie oko nie widzi różnicy już przy 35 fps.

Po tej konfiguracji możemy jeszcze skonfigurować manipulatory, a więc kierownice, pady i joysticki. Tu pojawia się ciekawostka, gra obsługuje najnowsze manipulatory Microsoftu — Side Winder Force Feedback, czyli joya z wibratorkiem i tzw. odbiciami.

Kolejną ciekawą rzeczą jest możliwość rozgrywek przez internet (i zamieszczania wyników w sieci). Wygląda na to, że niedługo inet na stałe zadomowi się w naszych domach, szykuje się prawdziwy świat bez granic. Rozgrywki wieloosobowe to w URP nie tylko internet ale i sieci lokalne, kabel serial, modem. Sporo tego — i bardzo dobrze.

Teraz pewnie zastanawiacie się, dlaczego gra dostała na końcu 8? Otóż dlatego, że przy małym wysiłku programistów, mogła być jeszcze lepsza. Dla mnie osobiście jest na 9, ale wciąż widać w zbyt pięknej grafice częste niedopracowania na polu przenikania się tzw. trójkątów, z których składa się świat tych wyścigów. Po za tym, nie dopracowano jeszcze do końca kwestii tak popularnych akceleratorów jak Voodoo Rush czy Riva. Mylące mogą być również minimalne wymagania. P133 i 16MB to tylko cwany chwyt marketingowy, tak naprawdę na pudełku powinien widnieć duży wykrzyknik i napis „bez akceleratora 3D nie tykać". Ale powiedzmy sobie szczerze, dziś wszystko wymaga tych cholernych akceleratorów, nawet strategie.

Dla mnie, fana wyścigów, posiadać Ultimate Race Pro w swoich zbiorach to prawdziwa gratka. Jest to jedna z nielicznych gier, które prezentują rendering i doskonałe teksturowanie w czasie rzeczywistym, a wszystko to niemal niezauważalnie dla ludzkiego oka. Jeszcze tylko mały patch i ULTIMATE RACE PRO prześcignie samą siebie.

Gutek

8

PRODUKCJA: Kalisto
DYSTRYBUCJA: Microprose
WYMAGANIA: P-133, Win95, 16 MB RAM
UWAGI:

machina

Kim jesteś Goranie? – rozmowa z Bregowićem i o Bregoviću, a także o Serbach, Chorwatach, Grekach, Cyganach i Polakach;
Blues Brothers, czyli kryptoreklama okularów Ray-Ban #5022-G15. Historia najsłynniejszych okularników, którzy sprawili, że w Ameryce przed telewizorami zasiadało jednocześnie 25 milionów ludzi;
Czytelniczka „Machiny" Izabella Scorupco zdradza nam: Nie boję się ról nawet głupich blondynek;
Nick Cave – poeta Świetlicki i zimny chirurg Dyduch snują opowieść o tym, który działa jak haust powietrza w zainterneconych czasach;
Zbigniew Rybczyński i jego udział w cywilizacji; **„Książka, która zabija"** i jej autor, który szokuje, czyli rzecz o skandaliście BORISIE VIANIE; **To tylko haszysz** – jak Kabul X.M. nie wpadł na przemycie, rozpoczynamy nowy cykl: „Ekstremalne";
Arcydzieło papy Enzo, czyli auto marzeń: FERRARI.

W czerwcowym numerze płyta – covery światowych hitów po polsku w wykonaniu:
T.Love, Piersi, Elektrycznych Gitar, Pidżamy Porno, Big Cyca, Świetlików, Budki Suflera...
www.machina.com.pl

W KINACH

MORTAL KOMBAT 2

UNICESTWIENIE

NEW LINE CINEMA PRZEDSTAWIA PRODUKCJĘ LAWRENCE'A KASANOFFA/THRESHOLD ENTERTAINMENT FILM „MORTAL KOMBAT ANNIHILATION"

W ROLACH GŁÓWNYCH ROBIN SHOU TALISA SOTO BRIAN THOMPSON SANDRA HESS LYNN RED WILLIAMS IRINA PANTEVA i JAMES REMAR

CASTING FERN CHAMPION,C.S.A. & MARK PALADINI,C.S.A KONSULTACJA MUZYCZNA SHARON BOYLE I JOHN HOULIHAN KOSTIUMY JENNIFER L.PARSONS MUZYKA GEORGE S.CLINTON

MONTAŻ PECK PRIOR SCENOGRAFIA CARLES WOOD ZDJĘCIA MATTHEW F.LEONETTI,A.S.C. WSPÓŁPRODUKCJA KEVIN REIDY KIEROWNICTWO PRODUKCJI ALISON SAVITCH CARLA FRY

BRIAN WITTEN PRODUKCJA LAWRANCE KASANOFF NOWELA FILMOWA LAWRANCE KASANOFF & JOSHUA WEXLER & JOHN TOBIAS

SCENARIUSZ BRENT V.FRIEDMAN & BRYCE ZABEL REŻYSERIA JOHN R.LEONETTI

NEW LINE CINEMA

PolyGram Polska
płyty i kasety już w sprzedaży

Reset
MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

DO PEŁNEGO WYKORZYSTANIA INTERNETU POTRZEBUJESZ **DWÓCH** RZECZY...

...TA DRUGA TO INTERNET.

Najlepszy w Polsce magazyn internetowy magazyn internetowy WWW. to niezbędne źródło użytecznych informacji o Sieci.

Zanim zachłyśniesz się pełnią wolności w Internecie, zanim bez końca zaczniesz mnożyć zera na rachunku telefonicznym, przyzwyczaj się do magazynu magazyn internetowy WWW.

Zaoszczędzi ci to wielu rozczarowań.

PS. Warto także mieć komputer, monitor, modem, telefon, no i może dostęp do Internetu...

magazyn internetowy WWW.

http://www-mag.com.pl

VR Atori POWERBOAT RACING

W kółko wyścigi? Jakieś wyśrubowane poproszę.

Marzenie każdego prawdziwego mężczyzny ma 500 koni pod maską i 350 km/h na liczniku. Niestety, niejeden wielbiciel szybkich samochodów na co dzień używa zdezelowanego autka, na które tylko małe dzieci raczą spojrzeć, a i to tylko po to, by krzyknąć radośnie: — Mamo, zobacz jaki grat! Właśnie to bolesne, czołowe zderzenie marzeń i realiów sprawiło, że na komputery domowe, od Atari poczynając, a na PC kończąc, od niepamiętnych czasów ukazywały się najróżniejsze symulatory samochodowe. Proceder ten trwa od tak dawna, że w tym gatunku nie zobaczymy już chyba nic nowego. Bo i cóż za nowość można tu wprowadzić? A jednak, można. Można zamienić szosę na rzekę.

Na taki pomysł wpadła firma INTERPLAY i wypuściła na rynek grę o nazwie VR POWERBOAT, w której ścigać się będziesz wyczynowymi motorówkami. Walczyć możesz na 24 łodziach zgrupowanych w 3 klasy. Niestety, motorówki z poszczególnych klas nie rożnią się wcale wyglądem, a jedynie osiągami. Sprzęt najgorszej klasy rozwija prędkości rzędu siedemdziesięciu kilku km/h, a ten najlepszy nawet 105 km/h. Myślisz, że to mało? Na wodzie szybko zmienisz zdanie.

Program oferuje prowadzenie łodzi aż w pięciu wariantach. Zaczniesz zapewne od zwykłego treningu, w którym możesz dokładnie poznać wszystkie trasy nie martwiąc się ani o czas, ani o zajmowaną pozycję. W trybie „Time Trail" ścigasz się już, ale jedynie z czasem. W Arcade i Shootout co prawda czas nie goni, lecz poza tobą na wodzie znajduje się jeszcze pięciu zawodników, a każdy chce ci udowodnić, że jest szybszy niż ty. Ostatnim i najtrudniejszym trybem jest Challenge, w którym zmagać się będziesz zarówno z niemiłosiernie upływającym czasem, jak i z konkurentami do pierwszego miejsca.

Osoby nie posiadające dostępu do sieci na pewno ucieszy fakt, że w VR POWERBOAT RACING może się ścigać dwóch graczy na jednym komputerze. Po prostu ekran zostaje podzielony na pół, a każdy z pretendetów do tytułu mistrza będzie ściskał w ręku swój własny kontroler, którym może być: klawiatura, joypad lub joystick. Jedynym mankamentem tej opcji jest fakt, że obaj zawodnicy nie mogą ścigać się na takich samych łodziach.

W grze zawartych jest osiem tras z całego świata, począwszy od USA, a na Rosji skończywszy. Każda ma swój unikalny charakter: jedne są wytyczone w porcie, pomiędzy stojącymi tam wielkimi okrętami, inne na rzekach, rwących naprawdę głębokimi wąwozami. Jednak niezależnie od tego, gdzie będziesz się ścigać, zawsze możesz liczyć na urozmaicenia w postaci przeróżnych ramp i skrótów.

Jedyny naprawdę istotny mankament programu, to niedopracowane sterowanie motorówek za pomocą klawiatury. Otóż, tak kierowane łodzie mają dziwne skłonności do stawania w poprzek toru. Początkowo myślałem, że to moja wina i po prostu nie umiem pływać, ale gdy tylko podłączyłem pada, wszystko wróciło do normy. Znaczy, nie jest ze mną tak źle.

Gra ma całkiem niezłą grafikę. Chociaż nie powali ona na kolana starych wyjadaczy, to na pewno nie można na nią wybrzydzać. Łódki są ładnie wyprofilowane, pokryto je kolorowymi teksturami, otoczenie również nie jest złe i co najważniejsze, obecność pikseli nie jest specjalnie dokuczliwa. Nie ma się do czego przyczepić, ale jednak temu co widzimy na ekranie brakuje artystycznej nutki. To po prostu rzetelna, rzemieślnicza robota.

Dźwięk jest za to wręcz rewelacyjny. Na płycie znajduje się aż siedem utworów. Moim zdaniem, to właśnie muzyka i efekty dźwiękowe pozwa-lają wczuć się w klimat motorowodnej rywalizacji.

VR POWERBOAT RACING to nietrudna, wciągająca, ma dobry dźwięk i muzykę, a co najważniejsze: nie znudzi cię zaraz po włączeniu.

7

PRODUKCJA: Interplay
DYSTRYBUCJA: CD Projekt
WYMAGANIA: P-133, 16 MB RAM
UWAGI: Masz dość czarnych ulic? Czas przesiąść się na motorówkę.

RedLine

Para buch, koła w ruch... A może zamiast maszynistą

PooH

Producenci gier nie rozpieszczają zbytnio amatorów wyścigów motocyklowych. Nic, tylko te samochody i samochody. A tu proszę — jednoślady i do tego w wyśmienitym wręcz wydaniu.

Na początek ostrzeżenie: REDLINE RACER nie jest symulatorem wyścigów motocyklowych. No, chyba że ktoś uzna za realistyczne zderzenia przy szybkości 300 km/h, po których kierowca otrzepuje się i ponownie siada za kierownicą.

Jeśli to cię nie odstraszyło, to zapraszam — przyjrzyjmy się wyścigom z bliska. Najpierw mała prezentacja bohaterów dramatu.

Po pierwszym uruchomieniu gry mamy do dyspozycji jedynie trzy tory i trzy motocykle. Oczywiście te ostatnie są wolne, mało zwrotne, z przyspieszeniem niewiele lepszym niż skuter Osa. Na szczęście w miarę pokonywania kolejnych tras (a właściwie wygrywania) można uzyskać dostęp do coraz to lepszych maszyn. Ze szczytowym osiągnięciem myśli ludzkiej, czyli CSL Lightning, na czele. Tylko uwaga! Zapanowanie nad takim monstrum wymaga naprawdę dużych zdolności! Natomiast co bardziej dociekliwi (albo też zaglądający czasami do „Cheatów zamiast śniadania") będą mieli okazję przejechać się po naprawdę ekskluzywnym sprzęcie (pamiętacie „Powrót Jedi"?).

Jeśli natomiast chodzi o trasy, to mamy ich do wyboru osiem, podzielonych na cztery kategorie:

DEVILS CANYON — Banalnie łatwy tor, wijący się pomiędzy pustynnymi pagórkami. Znajdziesz tu wręcz nikłą liczbę zakrętów, różnice wzniesień są również minimalne. Jednym słowem — szybka jazda dla początkujących.

SIERRA DORADO — Także pustynia, ale jakże inna. Choć nie należy do najtrudniejszych, tor ten wymaga już o wiele większego skupienia uwagi. A gwałtowny zjazd do kanionu tuż za linią startu może zbyt zapalczywym zawodnikom sprawić przykrą niespodziankę.

SEAFALL BAY — Piach wkręca się w łożyska. Nie dość, że jadąc po plaży trudniej sterować motorem, to jeszcze porozrzucane tu i ówdzie parawany, falochrony i inne ozdoby skutecznie zniechęcają do rozwijania zawrotnych szybkości.

CANYON CLIMB — Tutaj mamy okazję zjechać z plaży w głąb lądu. Nie cieszcie się jednak — kiedy już pokonacie slalom pomiędzy głazami na piachu, czeka was szalona jazda wąskimi wiejskimi ścieżynami.

TOKOM HILL — A oto pierwsza z tras wiodących przez miłe każdemu oku tereny wiejskie. Przypomina to nasze Pomorze — górki, dolinki, trochę lasu, gdzieniegdzie migają w oddali tafle jeziora. Sielsko i anielsko.

ORCHARD LANE — Zaczyna się robić gorąco — droga momentami przypomina dzieło „kartografa w stanie nietrzeźwym na sprzycie". Jednakże problemy pojawiające się na tym torze są niczym w porównaniu z jazdą na dwu ostatnich.

LE GRAND BLANC — „Wielka Biel". Faktycznie. Cała droga wijąca się w bliżej niezidentyfikowanych zaśnieżonych górach jest niemal nieprzejezdna. Nic więc dziwnego, że maszyna co chwila traci przyczepność, kierowca ląduje daleko za poboczem, a stawka wyścigu znika w tumanach śniegu.

MOUNT ETIENNE — Góry, kopalnie, alpejskie wioski. Wszystko to połączone NAPRAWDĘ wąskimi i NAPRAWDĘ krętymi drogami. Nadto owe połączenia komunikacyjne są NAPRAWDĘ strome. No, może tylko na pewnych odcinkach, ale i to wystarczy do wywołania mdłości.

A na NAPRAWDĘ: wytrwałych zawodników czekają dwa tory dodatkowe:

CRAZY ROCK ROAD — nazwanie jej zakręconą to wyróżnienie dla wszystkich ślimaków, spiral i wykładni prawa karnego, oraz **LUNAR METROPOLIS** — tutaj doprawdy ręce opadają — czy człowiek o zdrowych zmysłach może zaprojektować trasę składającą się wyłącznie z zakrętów o 90 stopni?

No dobra, wybraliśmy maszynę, dojechaliśmy na odpowiedni (or. 3,2,1 start... No i właśnie mowę mi odebrało. Pozwolę sobie to powiedzieć po raz pierwszy — REDLINE RACER to NAJLEPSZE wyścigi motocyklowe w jakie miałem przyjemność grać. Tak skrajna opinia wymaga uzasadnienia. Proszę bardzo.

Po pierwsze Grafika. Tak jest, właśnie przez duże „G". Jasne — w dzisiejszych czasach trudno znaleźć marną oprawę, ale tutaj każdy tor to małe dzieło sztuki. Kto grał w SUBCULTURE (ale tylko z akceleratorem 3Dfx), ten wie, co mam na myśli — obydwie gry zostały stworzone przez autorów z Criterion Studios, w obu momentami człowiek ma ochotę po prostu się zatrzymać i pogapić na okolicę. Pozwolę sobie wymienić jedynie dwa moje ulubione elementy. Po pierwsze wodospad na SEAFALL BAY — wspaniała woda wpadająca wprost do oceanu. Zresztą warto także nieco zjechać z trasy i zanurzyć się w morskiej topieli. Być może motorowi robi to nie najlepiej, ale za to jaki mamy widok!!! Drugi motyw to niebo nad CASTLE RACE WAY — niby po prostu wieczorne chmury, ale tak zrobione, że oczu nie można od nich oderwać.

A dla wszystkich zwracających uwagę na pozostałe elementy wystroju (no, wiecie, motocykle, zawodnicy itp.) — one też są zrealizowane na najwyższym poziomie. Doskonale wymodelowane, wycieniowane itd. A uwagę zwracają na przykład takie szczegóły jak to, że podczas jazdy w każdym tunelu zawodnik włącza światła w swoim

8

PRODUKCJA: Ubi Soft
DYSTRYBUCJA: LEM
WYMAGANIA: P-166, 16 MB RAM, karta graficzna 4 MB RAM, zgodna z Direct3D
UWAGI: Szybko, ślicznie, odjazdowo. Biegnę kupić motor!

racer

ołałbyś zostać motocyklistą?

motorze. Albo to, że w miarę wzrastania szybkości jazdy coraz bardziej przylega do maszyny. Niby małe rzeczy, a cieszą.

Kluczowym elementem są oczywiście wrażenia z jazdy — dla mnie odlot. Wszystko działa płynnie, gładko, motocykle niemal płyną po drodze, naprawdę ma się wrażenie kontaktu z maszyną. Oczywiście, jak już wspomniałem, nie jest to symulator, a gra zręcznościowa, pojawia się więc na

przykład możliwość zjechania z trasy i jazdy dość daleko za linią pobocza.

A wszystko to dzieje się w szybkim, doprawdy SZYBKIM, BARDZO SZYBKIM tempie. Oczywiście nie na początku gry, kiedy to jeździmy ślimaczo powolnymi motorkami. Później jednak — no cóż... Ponad 400 km/h po włączeniu turbo naprawdę daje się odczuć. A jak się przy tym wyostrza refleks — nikt przecież nie lubi zderzać się przy takiej szybkości ze zboczem góry...

Niektórzy grają w najrozmaitsze wyścigi, aby nacieszyć oczy malowniczymi kraksami. Jeśli się do nich zaliczasz, to REDLINE RACER cię wessie i nie puści przez najbliższe kilka dni — czegoś takiego wcześniej nie widziałem. Zresztą nic dziwnego — motor to nie samochód i potrafi poszybować w powietrze w o wiele bardziej malowniczy sposób.

Napiszę to jeszcze raz — REDLINE RACER to naprawdę doskonałe wyścigi. Pod każdym względem. Jeśli już muszę znaleźć jakieś minusy... Zdarzyło się kilka razy, że gra zawiesiła się przy próbie wyjścia z wyścigu. Ponieważ jednak miało to miejsce tylko na jednym z trzech komputerów, na których była uruchamiana, to raczej nie w niej należy szukać winy. Poza tym tory mogłyby być dłuższe i mogłoby ich być dwa razy więcej. Ale to już chyba ja przesadzam.

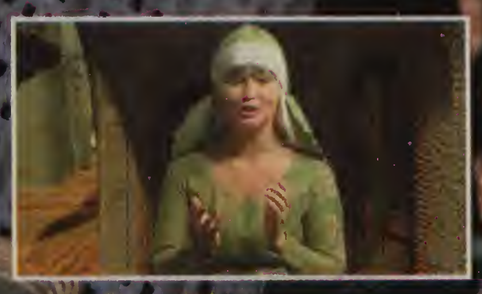
REAH

ZMIERZ SIĘ Z NIEZNANYM

TOTALNY ATAK NA ZMYSŁY

6 KOMPAKTÓW!

JUŻ W SKLEPACH!



„żywi" aktorzy

niewiarygodne detale

Gra dostępna we wszystkich sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej.
Cena gry w sprzedaży wysyłkowej: **139** zł + koszty wysyłki (6zł).
LK Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2

LK AVALON

www.lkavalon.com
tel. (017) 8522 707

UWAGA: Gra wymaga min: P75, 16MB RAM, CD-ROM x4, karta dźwiękowa zgodna z Windows 95, WINDOWS 95

TCH

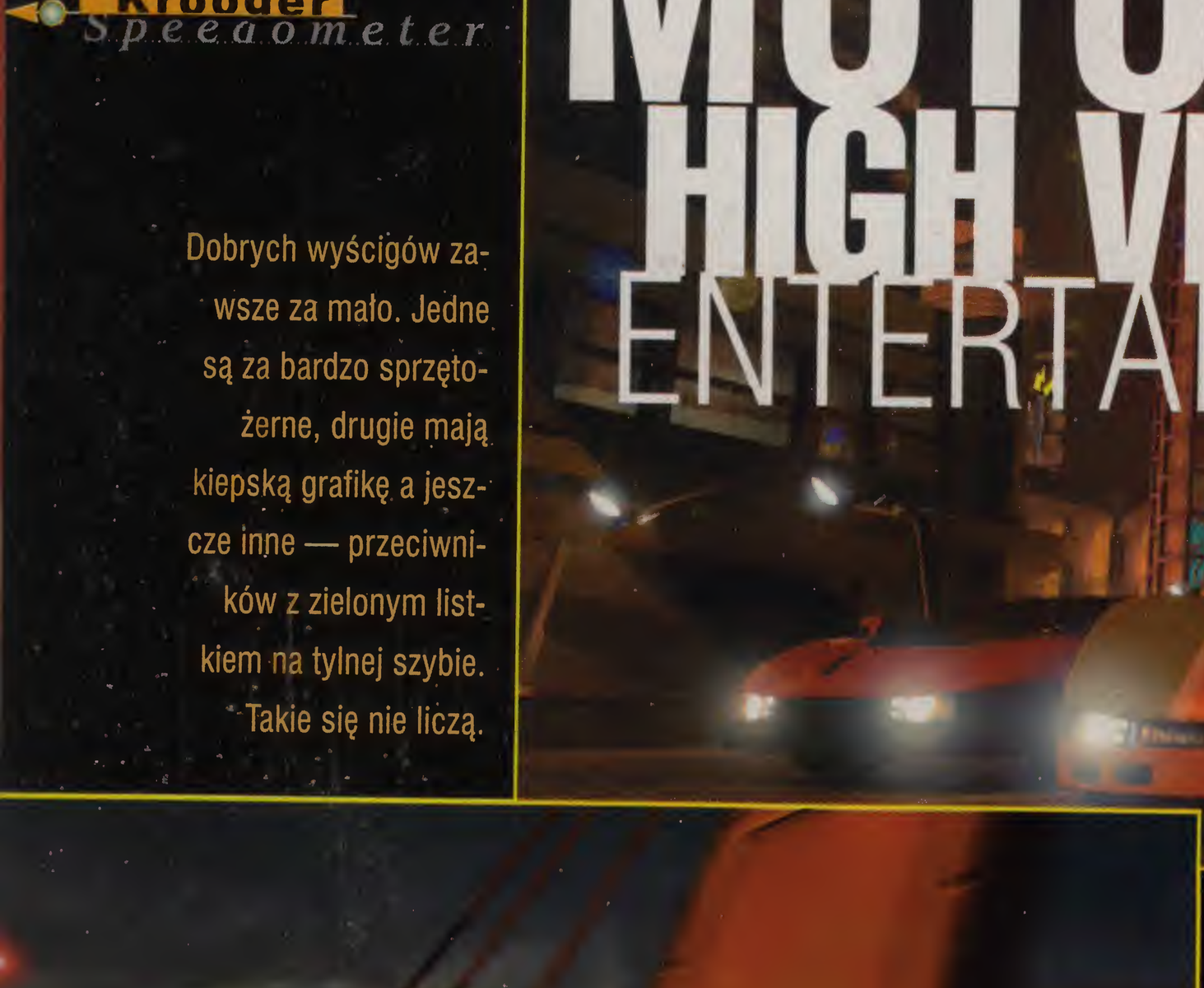
Sprzęt udostępniła firma TCH SYSTEMS. Tel. (0-22) 646-00-33

ścieżka dźwiękowa z gry dostępna na kasetach i płytach Deep Space Productions/SPV Poland

Krooger Speedometer

Dobrych wyścigów zawsze za mało. Jedne są za bardzo sprzętożerne, drugie mają kiepską grafikę a jeszcze inne — przeciwników z zielonym listkiem na tylnej szybie. Takie się nie liczą.

MOTORHEAD: HIGH VELOCITY ENTERTAINMENT



Miałem dotąd nie najlepszą opinię na temat wyścigów samochodowych. Zmieniłem ją, kiedy odpaliłem MOTORHEAD. Nie wyobrażacie sobie, jakiego szoku doznałem, gdy pierwszy raz dosiadłem mojej opływowej maszyny na starcie futurystycznego wyścigu.

W nie tak bardzo odległej przyszłości sportem numer jeden są wyścigi samochodowe. Nie piłka nożna, nie koszykówka, tylko właśnie wyścigi. W Transatlantic Speed League ścigają się zawodnicy najwyższej klasy. Zawody nie wyglądają znajomo, tu dozwolone są absolutnie wszystkie posunięcia (czyli nie ma reguł), a i trasy, na których toczą się wyścigi kryją wiele niespodzianek — ułatwień jak i również pułapek. Po prostu sport przyszłości. Ostatnio chodzą słuchy, że potrzeba nowych kierowców. Chcesz wystartować?

PAL GUMĘ!

Jako nowo przyjęty członek TSL, zasiadając za sterem jednego z dziewięciu samochodów, weźmiesz udział w (niekoniecznie sportowej) walce o trofeum. Technika jazdy w MOTORHEAD jest czysto zręcznościowa. Nie doświadczysz tu zmiany kąta nachylenia spojlerów czy przełożenia skrzyni biegów przed startem. Również zachowanie się pojazdu jest dalekie od rzeczywistości, ale mimo to samochód nie pływa po nawierzchni jak motorówka (co dało się zauważyć w SCREAMER RALLY). Wręcz przeciwnie, trzyma się sztywno drogi, wchodzi ładnie w zakręty, a na nich łatwo również o kontrolowany poślizg. Żal tylko, że nie ma wgnieceń na karoserii, a samochód po zderzeniu z bandą traci jedynie prędkość.

Naszą brykę charakteryzują trzy parametry: szybkość, przyspieszenie i przyczepność. Wsiadasz za kółko i ruszasz z piskiem opon z miejsca, to wszystko, żadna filozofia;). Torów, na których przyjdzie nam toczyć swe zmagania jest sześć i różnią się od siebie długością i lokalizacją. Niektóre z nich usytuowane są w górach, inne zaś w futurystycznym mieście. Wszystkie są mniej lub bardziej pokręcone i jazda z non–stop wciśniętym klawiszem przyspieszenia nie zdaje tu egzaminu.

Grę można by porównać z serią MEGARACE, ale to nie najlepszy pomysł. MOTORHEAD jest w pewnym sensie rzeczywiście jakąś rozrywką ludzi z przyszłości, ale nie rozdmuchaną tak w telewizji przez LANCE BOYLE-a (w MEGARACE) i nie tak komercyjną. Da się

zauważyć, że bierzesz udział w popularnej rozrywce, ale typu „podwórkowego", bez wielkiego halo w mediach, reklam gorzały, papierosów i kondomów dla wyczynowców. Znacznie lepszym punktem odniesienia będzie POD. Mimo, że tym razem uczestniczysz w komercyjnej rozrywce, a nie w wyścigu o życie, klimat obydwu gier jest bardzo zbliżony. Nie widać tego na pierwszy rzut oka — grafika w MOTORHEAD jest znacznie ładniejsza i przede wszystkim znacznie bogatsza we wspaniałe efekty świetlne, jednak odnajdujemy tu identyczną pustkę i poczucie wyobcowania. Tworzy to niesamowity klimat, z tym, że nie wszystkim się to spodoba

Z przeciwnikami możesz ścigać się w trybie SINGLE RACE i — bardziej na serio — w lidze, w której prowadzone są statystyki i punktacja. Samochodów na torze jest osiem i punkty rozdzielane są między zawodnikami. Dziwi mnie tylko, że za ósme miejsce, ostatnie, też przyznawany jest punkt, i to nawet jeśli nie ukończysz wyścigu albo z niego zrezygnujesz. Walka w lidze jest trudna i wymagająca, a przeciwnicy trudni do ominięcia. Można też ścigać się z czasem jak i ze swoim duchem w GHOST MODE.

PACZKA NA BUDZIKU W TRZY SEKUNDY

Czas na małe info na temat tego, co słyszą nasze uszy i co widzą nasze oczy. Zacznijmy od uszu.

Z głośników słychać niezłe techno, trance, jungle i co tam jeszcze chcecie — polecam zakup subwoofera do naszego zestawu głośnikowego. Muzyka stoi naprawdę na najwyższym poziomie i lokuje się w czołówce wyścigów samochodowych (może nawet zasługuje na wieniec i szampana). Sam ryk silnika jest przyjemny i nie budzi zastrzeżeń, oprócz tego można sobie nawet przed wyścigiem ustawić dźwięk klaksonu; od zwykłego sygnału poprzez potężny dźwięk okrętu, ryk krowy, śmiech i komin lokomotywy. Po prostu dowcip w dobrym smaku i na właściwym miejscu. No bo cóż bardziej rozluźnia atmosferę niż ryknięcie krowy na przeciwnika? Grafika jest — fenomenalna. Naprawdę, wiem co mówię. Nawet na redakcyjnym „rzęchu" graficznie prezentowała się tak niesamowicie, że zastanawialiśmy się, czy aby w środku kompa nie siedzi jakiś akcelerator graficzny. A jeśli już mowa o akceleratorach, to można wymiatać na każdym zgodnym z Direct 3D jak i na specjalnej wersji na 3Dfx. Nawet jednak bez akceleratora efekty świetlne zrywają gacie!

Grafika zerwała mi gacie, grywalność myckę, ale nic to. Było goło i wesoło. No, na co jeszcze czekasz? Na koń!

8

PRODUKCJA: Digital Illusion
WYMAGANIA: P90, 16MB RAM, CD-ROM x4, 100MB HDD
UWAGI: Zrywa berecik!

QUAKEWORLD

Przewodnik turystyczny — część pierwsza.

Zadziwiające jest, jak wielu graczy nie docenia idealnej znajomości mapy jako fundamentu każdego deathmatcha. Walka dwóch równych umiejętnościami przeciwników skończy się zawsze zwycięstwem tego, który na pamięć zna każdy wydany przez wroga dźwięk. Quake2 jest ciągle grą dość nową, choć bardzo popularną na polskich serwerach, dlatego postanowiłem napisać kilkuczęściowy przewodnik dla niedoświadczonych turystów.

Począwszy od bieżącego numeru, w trzech kolejnych odcinkach zaprezentuję wam miniporadniki dla każdej ze standardowych mapek DM. Wyciągnijcie wnioski z rad w nich zawartych i niech Quad będzie z wami!

Q2DM1 — The Edge

Doskonała mapa, chyba moja ulubiona. Dostępne są wszystkie rodzaje broni, poza BFG.

Większość korytarzy prowadzi do centralnej rotundy, w której na różnych poziomach zdobywa się większość fragów. Z góry widać miejsce, stojąc w którym ma się kontrolę nad 80% mapy. Wystarczy kilka kroków, aby znaleźć każdego przeciwnika. Szczególnie łatwo dobiec stamtąd do miejsca walki i załatwić kilku wrogów naraz. Świeżo odrodzeni gracze przejawiają tendencję do wybiegania „na plac", gdzie łatwo ich zauważyć i zdjąć.

Na mapie nie ma „sekretów", quada ani nieśmiertelności. Jest za to megahealth, po który trzeba wskoczyć na rakiecie lub granacie. Jeżeli chcecie zaimponować oglądającym walkę kolegom, wskoczcie najpierw po żółtą zbroję, a stamtąd wykonajcie skok po plecak z jednoczesnym natychmiastowym rocket-jumpem na dużą skrzynię (rys. 2). Efekt murowany. Nie myślcie jednak, że taka akcja będzie wam zawsze wychodzić...

Świetną bronią na Krawędzi jest railgun. Ze względu na duże, otwarte przestrzenie — rakiety, super shotgun ani hyperblaster nie

będą tak efektywne, jak rail. Jeżeli jeszcze serwer pozwala na zoomowanie (omówione miesiąc temu) — niech drżą wasi wrogowie!

Wystarczy jednak zachować nieco ostrożności przy wychodzeniu z pomieszczeń, aby uniknąć ognia snajperów. W wymianach na średni i bliski dystans świetnie sprawdza się rocket launcher i hyperblaster, z wyjątkiem głównego placu broni, gdzie radzę wyciągnąć z plecaka super shotgun.

Mapa obfituje w „duże" apteczki. Przypomnę — małe dają 10% zdrowia, a większe 25%. Zagłębie dużych apteczek znajduje się przy jeziorku (rys. 3). Dwie sztuki leżą obok schodów, jedna na skalnej półce, obok dwóch paczek rakiet. Razem z mini–apteczkami przy wejściu do tunelu, daje to ponad 80% zdrowia w jednym miejscu. Reszta „dwudziestek piątek" rozsiana jest po mapie, przy czym dwie sztuki leżą tuż obok siebie w okolicach dwururki. Jak łatwo wywnioskować, na Q2DM1 można bez trudu zatankować do pełna, nawet będąc półmartwym.

Ścieżka zdrowia:
-rakietnica lub railgun
-żółta zbroja
-megahealth
-dwie paczki rakiet na półce
-druga żółta zbroja
-hyperblaster
-rakieta na występie
-megahealth
-żółta zbroja.

Przy w miarę ścisłym trzymaniu się tej drogi nie powinniście ginąć zbyt często.

UWAGA: zanim zeskoczycie do piwnicy z rakietnicą, wrzućcie tam kilka granatów. Pazerny zawsze ubezpieczony... (rys. 4)

Q2DM2 — Tokay's Towers

Mapa Americana, wyrzuconego niedawno z id. Dobry level, choć miejscami zachęcający wręcz do kampowania.

Poziom zbudowany jest z trzech dużych studni i jednej „malutkiej" — tej, w której znajduje się quad. Najczęściej uczęszczana jest największa — z rakietnicą na mostku i długą windą. Spotkać tam można kilka gatun-

QUAKEWORLD

QUAKE

ków graczy. Przede wszystkim maniaków rakietnicy, oczekujących na respawn ich ulubionej zabawki (na mapie jest tylko jedna sztuka) oraz kamperów, czających się z railgunem na różnych poziomach studni. Dlatego właśnie niebezpieczne jest wchodzenie na mostek dołem — lepiej zeskoczyć z pewnej wysokości i nie dać kamperom okazji do strzału. Generalnie należy unikać wody tak często, jak tylko można. Wyjątkiem są pościgi za ledwo żywymi wrogami.

UWAGA: z windy da się wyjść „między szczebelkami", dlatego jeżeli zauważycie respawnującą się rakietnicę w drodze na górę, nie marnujcie czasu tylko kucnijcie (crouch) i wysiądźcie w połowie drogi (rys. 5).

Druga ważna studnia to ta, na górze której jeździ platforma. Na półce w przeciwległej ścianie pojawia się czerwona zbroja (yea!) oraz railgun i BFG na przemian. Podstawowym błędem, nagminnie popełnianym przez nawet całkiem dobrych graczy, jest jazda na platformie po zbroję. Gracz jest wtedy narażony na strzały dosłownie z każdej strony. Zamiast dawać łatwe fragi, lepiej poczekać aż kładka znajdzie się mniej więcej w środku drogi

(rys. 6) i wykonać dwa natychmiastowe skoki — jeden na kładkę, drugi prosto na półkę. Trzecim skokiem udajemy się w siną dal, zostawiając za plecami lufy wycelowanych w nasze plecy railgunów.

Druga studnia daje możliwości nieskrępowanego skakania. Dość łatwy jest skok z najniższego piętra na średnie (rys. 7), szczególnie przy użyciu BFG, za to lot po czerwoną zbroję (rys. 8) z wykorzystaniem samej rakiety to już nie lada sztuka. Radzę najpierw potrenować w domu, bo można się nieźle skompromitować.

Trzecia studnia, z mostem na szczycie, nie ma większego znaczenia strategicznego. Megahealth i tak każdy dobry gracz weźmie wskakując z mostu na rakiecie, tym bardziej, że obok leży paczka rakiet i mała apteczka. Granatnik jest na tej mapie raczej nieprzydatny, skok na dół warto wykonać praktycznie tylko wtedy, gdy potrzeba nam trochę zdrowia (trzy małe apteczki) lub amunicji do BFG (jedna sztuka cells).

Świetnie rozwiązana jest sprawa brania quada. Dźwięk słychać prawie na całej mapie, a czas potrzebny na wygramolenie się z wody daje przeciwnikom możliwość przygotowania zasadzki. Ludzka psychika niezbadaną (do końca) jest, dlatego nie zdziwcie się, jeżeli po wzięciu quada przeciwnicy nie będą przed wami uciekali, tylko zaatakują ze zdwojoną zawziętością. Zabicie „niebieskiego" to dla wielu więcej niż wygranie całego levelu!

Odradzam wychodzenie z wody którąś z dwóch drabin. Winda jest o wiele bezpieczniejsza.

Zadziwiające, ale na mapie nie ma, potencjalnie doskonałej, broni — hyperblastera. Wąskie korytarze są wręcz stworzone do używania „szlifierki". Niestety, twórca nie przewidział dla niej miejsca. Chyba najlepszą (poza BFG, do której amunicja szybko się kończy) bronią na Q2DM2 jest rakietnica. Doskonała do trzymania ofensywnego przeciwnika „za rogiem". Nie radzę szaleć z railgunem — można się nabawić kompleksów, będąc po kolei zabijanym przez kolesi z super shotgunem. A propos — nie ma na tej mapie lepszej broni niż SS wzmocniony quadem. Zabija wszystko w zasięgu wzroku.

Ścieżka zdrowia:
-rakieta
-quad
-druga studnia
-czerwona zbroja
-pierwsza studnia
-rakieta
-winda na górę
-amunicja
-quad.

Proste, a jakie skuteczne! Najważniejsze jest częste łykanie czerwonej zbroi. Nie ma większej głupoty niż bieganie po poziomie „na golasa". Zbroja jest lepsza nawet niż BFG.

UWAGA: Windę jeżdżącą do ruchomej platformy w drugiej studni da się zatrzymać stojąc na jej brzegu! Ostrzegam, takie zachowanie potrafi wpienić każdego :)

Jak

Tym razem zajmiemy się problemami związanymi z prowadzeniem rozgrywki.

Michał Maciaszczyk

Ta część sztuki gatheringowej jest nie mniej ważna od umiejętności ułożenia dobrej talii. Zazwyczaj przy walce decków o zbliżonej skuteczności przewagę uzyskuje gracz, który umie lepiej swą talię wykorzystać, potrafi z niej więcej „wycisnąć". Poznajmy więc podstawowe prawidła dotyczące rozgrywki:

- Zawsze przed grą przynajmniej przekładaj talię przeciwnika. Jeśli pojedynek jest z jakiegoś powodu ważny — nie krępuj się, jeśli masz ochotę, przetasować przeciwnikowi deck. Nie żałuj również czasu na dokładne potasowanie własnej talii — nie staraj się w żaden sposób wpływać na losowy rozkład.
- Nigdy nie wystawiaj żadnych kart bez przemyślanego celu.

Jednym z najczęstszych błędów początkujących graczy jest wykładanie wszystkiego co można od razu po dociągnięciu. Dotyczy to zwłaszcza lądów. Jest to postępowanie błędne z kilku powodów. Pierwszym (i kto wie, czy nie najważniejszym) jest przeciwdziałanie efektom ewentualnych zaklęć niszczących coś globalnie. Przykładowo, jeśli wystawimy na stół wszystkie karty typu summon jakie będziemy mogli, to przeciwnik po rzuceniu Wrath of God (sorcery niszczące wszystkie stwory na stole) i zatrzymaniu jednej lub dwóch istot na ręku uzyska niewątpliwą przewagę. Te same zależności dotyczą lądów oraz (choć w mniejszym stopniu) pozostałych permanentów, które można niszczyć masowo. Kolejnym powodem jest możliwość blefowania — jeśli mamy jakieś karty w ręku, przeciwnik często zakłada pesymistyczny dla niego wariant, sądząc, że dysponujemy groźnymi zaklęciami — skąd ma wiedzieć, że trzymamy kolejny, niezbyt potrzebny na stole ląd? Oczywiście od reguły są wyjątki, zazwyczaj związane z naszą wiedzą o talii przeciwnika. Jeśli zdajemy sobie sprawę, że nasz oponent gra discardem (zaklęciami wyrzucającymi karty z ręki), to powinniśmy dojść do wniosku, że niektóre z naszych kart będą bezpieczniejsze na stole niż w ręku.

- Nie spiesz się niepotrzebnie. Nawet, jeśli dojdziesz do wniosku, że dane zaklęcie rzucić warto, rób to najpóźniej jak można, o ile rzecz jasna takie postępowanie nie osłabi skuteczności owej karty. A więc przykładowo, jeśli chcesz wystawić jakiegoś stworka, wystaw, ale dopiero po swojej fazie ataku. Przeciwnik dokonując bloków czy rzucając zaklęcia w czasie twojego ataku nie będzie przygotowany na kolejne zagrożenie. Oczywiście ta sytuacja nie dotyczy stworków bez summoning sickness — mogących atakować w turze, w której są wystawiane. Reguła rzucania zaklęć w ostatniej możliwej chwili stosuje się również do kart innych niż zaklęcia typu summon. Wyobraźmy sobie, że na stole leży wrogi, uciążliwy artefakt, na przykład Winter Orb (pozwala odtapowywać w fazie untapu tylko jeden ląd). Zaczyna się nasza tura, dociągamy Disenchant (instant niszczący dowolny artefakt bądź enchantment). Wspaniale! Ale powściągnijmy emocje. Jeśli od razu zniszczymy Winter Orb, przeciwnik uzyska możliwość odtapowania wszystkich swoich lądów i w swojej turze będzie już przygotowany na nową sytuację. Lepiej więc poczekajmy i zniszczmy wrogi artefakt dopiero na końcu tury przeciwnika — odtapujemy się pierwsi, a prawdopodobnie przeciwnik swoją turę zagra inaczej nie spodziewając się, że Winter Orb jest zagrożony.
- Staraj się jak najlepiej poznać środowisko gry. Postaraj się zaznajomić z popularnymi taliami w twoim rejonie, taliami którymi grają twoi przeciwnicy. Taka wiedza pozwoli ci niejednokrotnie już po pierwszych kilku turach określić, czego możesz się spodziewać w dalszej grze. Powinieneś też sobie zdawać sprawę, że istnieje kilkanaście archetypów talii — więc nawet jeśli konkretnego decku nie znasz, ale spotkałeś się już z danym archetypem, to jesteś w stanie ze sporym prawdopodobieństwem domyślać się składu całej talii lub przynajmniej realizowanej przez tę talię strategii.
- Testuj swój deck w najróżnorodniejszych warunkach, graj z różnymi taliami. Pozwoli ci to zauważać słabe i mocne strony zarówno swojej talii, jak i decków przeciwników, dzięki czemu będziesz wiedział, jak grać przeciw konkretnym rodzajom talii.
- Przy testowaniu talii nie obawiaj się grać niestandardowo — często dzięki tego typu postępowaniu, zagraniom na pierwszy rzut oka dziwnym, dowiesz się o swoim decku czegoś ciekawego, nawet jeśliby to miało kosztować cię przegraną.
- Bądź ostrożny — gdy masz wątpliwości nie krępuj się: zwolnij tempo gry, przeanalizuj sytuację, zastanów się. Śledź na bieżąco punkty życia, zarówno swoje jak i przeciwnika, zaznaczaj wszystkie akcje wyraźnie — tapuj permanenty przekręcając kartę o 90 stopni (a nie o 15), kładź, gdy wymaga tego sytuacja countery — nie polegaj wyłącznie na swojej pamięci. Takie zachowanie nie tylko ułatwi ci podejmowanie decyzji i da lepszy przegląd sytuacji, ale pozwoli też uniknąć ewentualnych nieporozumień z przeciwnikiem.
- Zachowaj minę pokerzysty niezależnie od sytuacji. Z zachowania przeciwnika można bardzo wiele wyczytać, niejednokrotnie możemy wręcz domyślać się jakie karty ma w ręku oponent. Sam bądź nieodgadniony — wszak przeciwnik nie musi wiedzieć, że nie możesz od kilku tur dociągnąć ostatniego brakującego lądu do rzucenia jakiegoś potężnego zaklęcia.
- Nigdy nie zapominaj, że Magic: the Gathering jest tylko grą, mającą nam dostarczyć nieco intelektualnej rozrywki.

Ukartowana Magia

Ledwo koła samolotu dotknęły szwedzkiej ziemi, a już sparaliżowała mnie straszliwa trema. Za kilkanaście godzin zmierzę się z najlepszymi graczami Magic: the Gathering ze Skandynawii podczas dwudniowego Grand Prix Sztokholm. Czy mam szansę zrewanżować się za Potop?

Wczesnym świtem zrywam się i wyruszam na miasto szukać miejsca, w którym rozgrywany jest turniej. Po godzinie poszukiwań zauważam wreszcie tłumek ludzi kłębiący się przed wejściem do fabrycznej hali przerobionej na dyskotekę. Wpisuję się na listę Grand Prix, co czyni moją kieszeń lżejszą o 32 dolary i wchodzę do środka.

Tłum! Wszyscy dyskutują, wymieniają się, zachwalają swoje karty: istny bagdadzki bazar. Sporo osób stoi przy stoisku Teresy Nielsen: autorki wielu ilustracji zdobiących karty do Magica. Gracze skrzętnie wykorzystują tę okazję by uzyskać autograf malarki. Taka podpisana karta jest potem warta dużo więcej niż normalna. Gorączkowo szukam w swoim klaserze kart namalowanych przez Teresę, ale ogłaszają właśnie początek zawodów i muszę galopować do swojego stolika, by nie zostać ukarany za zbyt późne stawienie się na składanie talii.

Formatem tego Grand Prix jest Sealed Deck. Każdy z graczy dostaje starter oraz dwa boostery Tempesta, a następnie ma godzinę na złożenie z tego co otrzymał minimum 40-kartowej talii. Wszystkie niewykorzystane karty służą za sidedeck. Urok tego formatu polega na tym, że wartości nabierają karty, które normalnie nie miałyby szansy znaleźć się w talii. Tutaj każdy Common się liczy, a czary z tzw. buybackiem (możliwość dopłacenia mana, aby czar po rzuceniu został w ręku) są wprost nieocenione.

Dostałem marne karty. Nic to, zasiadam do pierwszego pojedynku. Pierwsza gra: mam fatalne otwarcie. No cóż. Pocieszam się, że przegranie pierwszej gry nie jest takie straszne i siadam do drugiej rundy. Zaczyna się ładnie, ale po 20 minutach jestem bez lądów i poddaję grę. Druga gra przynosi mi więcej szczęścia: tym razem to mój przeciwnik nie dostał lądów. Trzeci pojedynek kończy się równie szybko, ale niestety nie jest to gra wygrana przeze mnie. Przeciwnik na pocieszenie pokazuje mi swoją talię. Trzeba przyznać, że miał farta. Dostał bardzo silny niebieski kolor, w tym sporo kart mających ogromne znaczenie w grze (Capsize, Dismiss, Tradewind Rider). Pytam zdziwiony, dlaczego więc nie wygrał w pierwszej rundzie. Odpowiedź jest prosta: mana screw. Na dwie gry dostał w sumie 6 lądów i przegrał z kretesem. Że też musiał w drugiej rundzie trafić właśnie na mnie.

Drugiego dnia gram w tzw. sideeventach. Są to ośmioosobowe miniturnieje, organizowane w wielkiej ilości dla osób, które odpadły w pierwszym dniu. Udaje mi się wygrać jeden z takich turniejów w formacie Extended, co znacznie poprawia mi humor. W pogodnym nastroju udaję się do stolika Teresy Nielsen, gdzie dziś panuje znacznie mniejszy tłok. Mam możliwość porozmawiania z artystką i podpisania swoich kart. Dowiaduję się także, że jest możliwość kupna oryginałów ilustracji. Brzmi interesująco, więc przeglądam sobie katalog. Ceny zbijają mnie jednak z nóg. Średnio trzeba zapłacić około 2000 dolarów, więc szybko dziękuję za ofertę i wracam, aby obejrzeć rozpoczynający się właśnie finał.

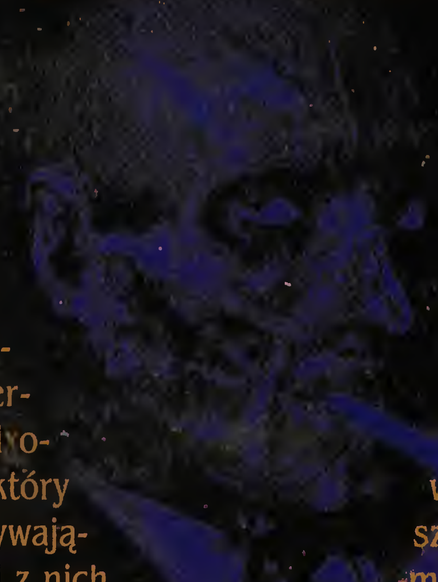
W finale znaleźli się: Manuel Berard, Johan Franzen, Olle Rade, Tuomo Nieminen, Ole Bergesen, Viktor Forsman, Sigurd Eskeland, Jon Croenhof. W sumie siedmiu Skandynawów i jeden Francuz. O pierwsze miejsce walczą natomiast: Olle Rade i Toumo Nieminen.

Pierwsza gra zaczyna się pechowo dla Tuomo. Olle zdołał co prawda wystawić tylko dwa stwory, były to Rootbreaker Wurm i Skyshround Troll podczas gdy u Tuomo na stole znajdowały się same stwory z shadow (co uniemożliwiało blokowanie kreatur Olle). Dostając dziewięć obrażeń co turę Tuomo uległ po krótkiej walce. Niesamowicie zaczęła się druga gra. Olle wystawił w pierwszej turze Cursed Scrolla (najsilniejsza karta w Tempeście). W drugiej leci na stół Muscle Silver, a jeszcze dwie tury później Skyshround Troll. Mimo zaciętego oporu, Tuomo szybko przegrywa grę. Jest teraz pod olbrzymią presją bo Olle wystarczy już tylko jedna wygrana podczas gdy on sam potrzebuje trzech. Co więcej: trzecia gra zaczyna się identycznie jak pierwsza tj. Cursed Scroll i Muscle Silver. Tuomo zachowuje jednak zimną krew. Wykłada na stół Dauthi Horrora, potem w każdej turze dokłada stworków i metodycznie „punktuje" Olle. Tymczasem brak mana uniemożliwia Olle pozbycie się kart z ręki i „uruchomienie" Scrolla. Po kilku turach zaciętej walki, w której szala zwycięstwa wielokrotnie przechylała się na obie strony, będąc na czterech życiach Olle wyłożył na stół Trumpeting Armodona. Był blisko zwycięstwa: Tuomo nie miał już stworków z shadow, jednak prawie co turę dociągał kreatury i systematycznie blokował ataki Armodona. W końcu dociągnął Lightning Blasta i zakończył grę. Czwartą grę również wygrał Tuomo. Finałowy pojedynek należał jednak do Olle Rade. Nie popełnił on żadnego błędu i spokojnie, bez cienia stresu, niezwykle skupiony, wykorzystywał każdą okazję, by uszczknąć przeciwnikowi choć punkt życia. W końcu zdobył przewagę na stole bo wystawił regenerującego się Skyshround Trolla i zdjął stwory przeciwnika mające shadow. Przez kilka tur Tuomo dociągał same lądy i choć blefował naprawdę nieźle, to Olle nie dał mu cienia szansy na wygranie tego pojedynku. Zwycięzcą Grand Prix Sztokholm, inkasującym 1000 dolarów, zdobywcą zaproszenia na Pro-Tour New York został 15 letni Olle Rade. Wiadomość z ostatniej chwili: Olle Rade zajął na Pro-Tour New York 19 miejsce.

Jakub Wysoczański

Hail Brothers!

Ciemne chmury zdają zbliżać się znad wschodu nad przeklętą krainą walk naszych za złem. Wszelakie plugastwo słowne i rzeczywiste opanowuje Battle Net. Niosąc chorągiew prawdy nie omijajmy głównego celu naszego — zabicia Diabla i jego obrzydliwych kompanów z piekła rodem.



Niestety, ze względu na szerzące się chamstwo na BN, muszę zająć się tą sprawą w naszym kąciku. Bluzgi, niewybredne powiedzonka, groźby i skargi, to chleb codzienny BN. Prym wiedzie zawsze, jak zauważyłem, parę osób, które najczęściej wchodzą na kanał podstawionymi postaciami i używają sobie w najlepsze, zupełnie ignorując grę. Rozmowa prowadzona jest oczywiście pseudohackersko, sieciowo, „uniwowym" dialektem, który w mniemaniu używających go ludzi czyni z nich „guru", a są po prostu lamerami (bez obrazy lamerów) do kwadratu, jakich świat nie widział. Te odzywki, ich forma i treść, po prostu budzą obrzydzenie. Ludzie ci wcale nie grają — nic a nic! Siedzą godzinami na kanale POL-1 i POL-2 i „wymieniają doświadczenia". Groźby i słowne epitety są tam na porządku dziennym. Ja sam nigdy bym nikomu nie groził pobiciem, bo niby skąd mam wiedzieć, kto tam siedzi po drugiej stronie drutu? Lecz stało się dla mnie jasne, dlaczego tak rozwinęło się chamstwo i „odwaga" tych ludzi na BN. Tam każdy jest anonimowy (nie chodzi mi o wyśledzenie numeru IP czy numeru telefonu) i może każdemu powiedzieć co chce. Nawet jeśli ktoś powiedziałby mi, że wybije mi wszystkie zęby jak mnie spotka, to traktowałbym to z przymrużeniem oka... Jeśli nawet wiedziałby kim jestem naprawdę, to czy chciałoby mu się mnie znaleźć?? (od redakcji: Z pewnością nie. Sathorn ma zabójcze spojrzenie i do tego pistolet) I tu tkwi sedno problemu: ci ludzie czują się bezkarni — wiedzą, że nikt nigdy im nic nie zrobi. Gdyby każdy w Polsce internetowiec miał swój stały numer IP — inna sprawa, a tak, bezkarność doprowadza do erupcji buractwa na BN.

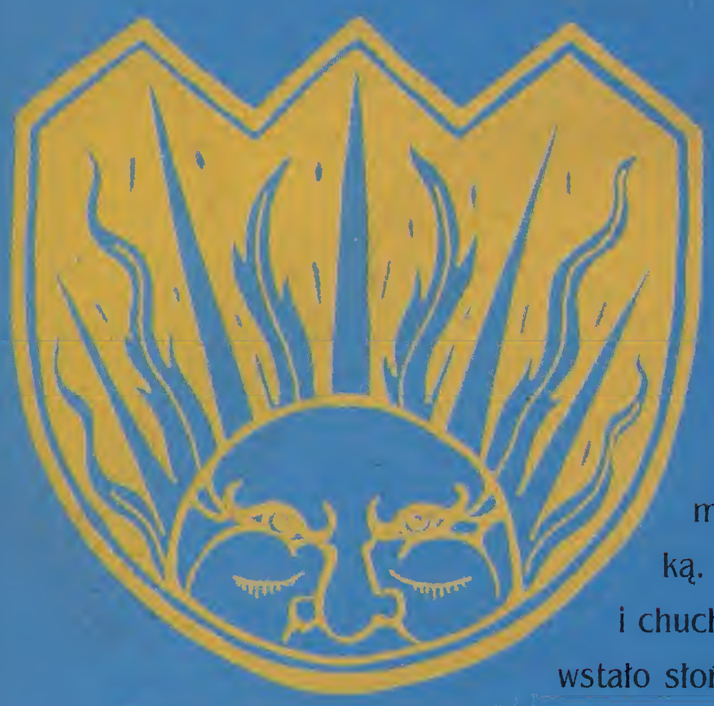
Drugim powodem takiej sytuacji jest ZNUDZENIE grą — niestety. Człowiek który gra od X czasu w Diablo nie zostanie zaskoczony niczym w tej grze, więc JEDYNĄ dla niego rozrywką jest zabijanie innych graczy! Wiem, że są ludzie dopiero zaczynający swoją przygodę z Diablo i im bardzo, ale to bardzo, współczuję. Wchodząc na BN wyobrażają sobie, że jest to inny świat, zupełnie odrealniony i wchodząc tam pozostawią za sobą uliczną agresję i przemoc — niestety jest zupełnie odwrotnie! Ludzie grający od wielu, wielu miesięcy nie czują już potrzeby samej gry dla gry. Oni chcą krwi graczy! I to najlepiej graczy początkujących, ufnych i takich, którzy chcą jeszcze grać przeciwko Diablo. Udają przyjaznych i w czasie walki z potworami uderzają znienacka w plecy! Potem najczęściej następuje zabawa w stylu wskrzeszenie, śmierć, wskrzeszenie, śmierć... itd. Moja skrzynka e-mailowa pęka w szwach od skarg, ludzi nie tylko z naszego Klanu, ale z innych i od nie zrzeszonych również. Przykłady?

1. „Drogi Sathornie.Bylem u kumpla(.....) i razem graliśmy i spotkaliśmy łuczniczkę. MAMA, PAPA. Zabiła Piotrka z premedytacja z innym (Uwo)(tak jak ufo). Potem Piotrka wskrzesili i go znowu zatłukli."

2. „Chciałbym żeby na Czarnej Liście znalazło się takie perfidne stworzenie jak Knight. Nie dość że używa God Mode to jeszcze jest PK. Do tego jest bardzo nieprzyjemny, kiedy spokojnie wykańczałem potworki on podszedł do mnie walnął mnie 2 (słownie dwa) razy i już nie żyłem mam 370 life points. I to nie wszystko, wybił potwory, powiedział oops i 'll Res you, no i zrobił to a zaraz zanim zdążyłem się podleczyć znowu mnie zabił, a później tylko było tak you are a pig, you can't fight i tym podobne bzdety. Sam nie jestem PK więc proszę wyślij kogoś za nim. Pozdrawiam."

Czy nie sądzicie że to jest już przesada? Proponuję w związku z tym coś innego. Do czasu wyjścia Diablo 2 wchodząc na BN po prostu niech każdy z kolegami zakłada nowy kanał rozmów, nie siedząc na dogorywających POL-1 i POL-2. Niech pozostaną tam „wieczne dzieci" i „bardzo dorośli", a prawdziwi gracze niech grają, rozmawiają normalnie, nie tracąc czasu na przepychanki słowne. PO CO UŻERAĆ SIĘ? Lepiej grać, czerpać przyjemność z walki z Diablo, z innymi którzy tego chcą. Zawsze znajdzie się ktoś, kogo bardziej interesuje walka z Diablo lub przyjacielska pogawędka. Nie dajcie się wciągnąć w wir chamstwa. Specjalnie nie podaję nazwy kanału jaki macie tworzyć, niech nie będzie on jawny — spotykajcie się tam na spokojnie, a naprawdę odetchniecie wiatrem walki ze złem przesiąkniętym krwią naszych wrogów z gry DIABLO.

Sathorn



Pewnego razu...

Pewnego razu Bóg, siedząc w Wielkiej Ciemności, westchnął sam do siebie:

— Nudno, ach jak bardzo mi nudno.

Chwycił pierwszy kamień, który miał pod ręką. Przyłożył go do ust i chuchnął z całej siły. Tak powstało słońce. Potem wziął mniejszy kamień, ogrzał go ciepłem swoich dłoni, a ten pokrył się błękitem i zielenią. Tak powstała ziemia. Później, jeszcze przez kilka dni brał do rąk różne drobinki kurzu i tworzył z nich dziwne rzeczy. Szóstego dnia przyszło mu do głowy, że to, co stworzył, jest zbyt prymitywne. Z ostatnich bryłek gliny jakie jeszcze posiadał, ulepił ludzi.

Siódmego dnia przyszedł do niego Szatan.

— Och, widzę, że wykonałeś już planszę do gry, tak jak Cię o to prosiłem — zagadnął.

— Wykonałem — smutno odparł Bóg.

— Moje gratulacje, wyśmienita robota, co za precyzja. Nie próżnowałeś przez miniony tydzień. Proszę, proszę, są nawet pionki. Jakie piękne i dokładne. Muszę przyznać, że prezentują się jeszcze lepiej niż te, które wykonałeś poprzednio.

— Dosyć tego gadania! — Bóg mruknął ponuro — Powiedz lepiej, o co będziemy grać?

— Chwileczkę, niech pomyślę. O życie już graliśmy, o śmierć również, więc może tym razem zagramy o duszę? Ale lojalnie uprzedzam, to będzie długa i trudna gra.

— Niech będzie. — zgodził się Bóg — Lecz tym razem to ja wykonam pierwszy ruch!

— Ależ proszę! — odparł Szatan i nerwowo zachichotał — Zatem ja uczynię ostatni.

Arkadiusz Gałecki

MATTjoystick
skorpion
boomerang
MATTjoystick
skorpion
boomerang
MATTjoystick
skorpion
boomerang

MATT

SOLIDNY PARTNER

Łódź, ul. Wigury 15, tel. (0-42) 36 59 24

SOLIDNY PRODUCENT
SOLIDNYCH JOYSTICKÓW
DO KOMPUTERÓW I KONSOL

PC-KEYSTICKI (nakładki drążkowe na klawiaturę)
NOWOŚĆ!

Bełchatów AWEX s.c. (0-44) 32 95 23
Białystok A-Z COMPUTER'S s.c. (0-85) 44 16 90
Gdańsk AMI-COMM (0-56) 32 10 44 w. 8, 28
Gdańsk AR-MEDIA sp. z o.o. (0-58) 55 34 340
Katowice BASTA s.c. (0-32) 51 77 92
Kraków F.H. JASTA (0-12) 25 76 66 w.102
Krosno Odrzańskie P.P. MEDAR (0-68) 83 53 88
Kielce UNISERWIS (0-41) 287 92
Lublin XYZ s.c. (0-81) 73 63 23
Olsztyn F.H. ALMA (0-89) 27 47 75
Opole AB-WAL Export-Import s.c. (0-77) 74 64 43
Piła P.H.U.P. PIXEL (0-67) 12 70 24
Poznań HURT-DETAL RYSZARD FRANCZAK (0-61) 67 74 57
Rzeszów F.K. AVALON s.c. (0-17) 52 27 07
Szczecin P.P.H. WIZFON 4 s.c. (0-91) 82 04 41
Świdnica DYSKLAND s.c. (0-74) 25 24 58
Toruń P.W. ULMAR s.c. (0-56) 229 11
Wałbrzych A.H. ELEKTRO-POL (0-74) 786 81 w. 27
Warszawa BIURO HANDLOWE - STAWICKI s.c. (0-22) 632 64 2
Wrocław WALDI sp. z o.o. (0-71) 32 52 458
Tychy VIDEOBIT (0-32) 127 69 75

NETSTORM

Krooger

NETSTORM nie jest zwykłą strategią czasu rzeczywistego. Gra nie toczy się w tak zastraszającym tempie, że nie nadążamy klikac myszką na jednostkach. W odróżnieniu do innych RTS-ów, w których misje typu „seek & destroy" napędzały akcję, NETSTORM jest grą raczej spokojną. Tu ważne jest, żeby starczyło nam surowca do samego końca rozgrywki.

ZASADY

Najważniejszą jednostką w grze jest kapłan: jego utrata równa się porażce. Aby wygrać misję, należy pojmać kapłana przeciwnej strony. Kiedy to zrobimy (służy do tego jednostka transportowa), należy go złożyć w ofierze na wcześniej wybudowanym ołtarzu i sprawa załatwiona.

W grze występują cztery strony konfliktu — żywioły, którymi posługują się gracze i komputer. SUN, WIND, RAIN i THUNDER. Większość budowli jak i jednostek różni się przez to wyglądem i nazwami, ale nie zastosowaniem.

GETTING STARTED

Na samym początku zwerbuj jednostkę transportową, która będzie zbierała surowiec ze STORM GEYSER-ów, a na końcu pojmie kapłana.

Postaw warsztat (WORKSHOP) i jak masz sporo kryształów (surowca), od razu go rozbuduj (UPGRADE). Po wybudowaniu warsztatu postaw ołtarz (ALTAR), na którym zgładzisz pojmanego kapłana. Uruchom PUT KNOWLEDGE IN PRODUCTION w warsztacie i wybierz potrzebne urządzenia: wieżę energetyczną, którą będziesz powiększał zasięg energii, DISC THROWER, który będzie chronił cię przed nalotem z powietrza (można go też użyć przeciw naziemnym jednostkom wroga) oraz jednostkę strzelniczą np. SUN CANNON. Przy każdym punkcie strzelniczym powinien być postawiony punkt obrony powietrznej.

Po wstępnej rozbudowie, zlokalizuj cel (kapłana) i do roboty. Wybuduj mosty, przeprowadzając wraz z nimi energię. Postaw armaty, asekuruj je miotaczami dysków i przedostań się na wyspę wroga. „Odstrzel" kapłana (wokół niego pojawi się kółko) i zabierz go jednostką transportową na swoją wyspę na ołtarz i każ swojemu kapłanowi poświęcić go w ofierze. Mission complete.

Witaj wśród latających wysp, żołnierzu. Potrzeba nam kogoś właśnie takiego jak ty!

Tak wyglądają początkowe misje, dalej jest trudniej. Czasami od początku jesteś pod ostrzałem i musisz się spod niego wyrwać, zdarzają się naprawdę zakręcone misje.

Ważne jest, aby tak stawiać mosty, żeby komputer nie mógł cię sięgnąć. Wszystkie budowle mniejszych rozmiarów możesz stawiać na końcu mostu lub jego odnóżu. Pamiętaj, że jeśli twoja jednostka nie znajduje się na linii strzału lub w polu rażenia, to jest bezpieczna, ponieważ punkty strzelnicze rażą tylko pod kątem 90 stopni na określony dystans lub w ograniczonym obszarze naokoło. Wykorzystując to łatwo wykiwać komputer.

W grze nie ma mobilnych jednostek oprócz transportowych, więc gdy np. armata skończyła swoje zadanie i nie zanosi się, aby kontynuowała ostrzał — zburz ją (SALVAGE). Uzyskasz za to trochę gotówki, a wróg nie będzie miał satysfakcji, że ją zniszczył.

Budując mosty powinieneś postawić na prędkość ich stawiania, ale również zaplanować, jak dane odcinki łatwo i krótką drogą połączyć z obiektem docelowym. Ich rozkład planuj mądrze — raz postawionego mostu od razu nie usuniesz. Musisz poczekać, aż sam popęka i spadnie.

Niektóre twoje jednostki wykonują zadania automatycznie od razu po wybudowaniu odpowiedniej budowli i nie zawsze możesz wskazać celu ataku (np. helikoptery automatycznie atakują najbliższy cel). Normalką jest także to, że jednostki latające zawsze lecą tam, gdzie ich akurat nie potrzebujesz:)

JAK ZROBIĆ KOMPUTER W...

Jest to zadziwiająco łatwe. Opanuj jak najwięcej STORM GEYSER-ów! W jaki sposób? Nie pozwól komputerowi przeprowadzić do nich swoich mostów. Obudowuj swoje gejzery i nie pozwól komputerowi dostać się do innych. Pamiętaj, że mosty wrogich stron nie mogą się łączyć, i wykorzystaj to. Na początku gry jest to łatwe, później nie masz czasu bawić się z komputerem w kotka i myszkę, ale po wejściu w wprawę przynajmniej połowa gejzerów w misji powinna być twoja!

Po drugie, nie zapomnij o obstawieniu armat stanowiskami przeciwlotniczymi. Na początku jedynym zagrożeniem z powietrza będą helikopterki, które łatwo zniszczyć. Podczas bombardowania obiektu muszą ustawić się dokładnie nad atakowanym obiektem. Gdy jeden helikopter atakuje, inne czekają w kolejce i w tym momencie miotacz dysków po kolei się wszystkich pozbywa, proste łatwe i przyjemne;)

NIGHTMARE CREATURES

Krzysztof Wołniak

Hammerowi NC niezbyt się podobało. Dostawał jednak dużo listów z prośbą o pomoc w tej grze i... oto ona. Piszcie do Hammera!

WYBÓR POSTACI

W grze występują IGNATIUS oraz NADIA. Ignatius jest wolniejszy niż Nadia (ale i tak szybszy od większości nieprzyjaciół), lecz jego ciosy mają dużą siłę i — co ważne — są łatwe do wykonania. Czyni go to idealną postacią dla początkujących graczy. Nadia jest szybka i niewiarygodnie zwinna, bardzo dobra w atakach z doskoku, jednak wykonanie jej najsilniejszych ciosów w ferworze walki jest dość trudne.

ODNAJDYWANIE ARTEFAKTÓW

Zwykle można je znaleźć w skrzynkach oznaczonych krzyżykiem lub w miejscu, w którym padnie powalony potwór. Autorzy zadbali także o tych z nas, którzy lubią trochę poszperać i sporą część bajerów ukryli. Schowków w grze jest kilkaset i żeby przybliżyć ich położenie musiałbym napisać książkę (którą, notabene, wydał producent gry). W związku z powyższym podam tylko kilka rad. Przede wszystkim opukuj wszystkie drzwi i furtki, bo czasem mogą się otworzyć. Beczki z prochem po odpaleniu mogą otworzyć mały skarbiec. Przyjemną niespodziankę możemy otrzymać również po rozwaleniu okien i witryn sklepowych lub drewnianych wstawek w murze.

W miejscach takich możemy znaleźć następujące przedmioty:

pistolet – dotkliwie rani cel znajdujący się przed bohaterem

wielolufowy pistolet – j.w. z tym, że strzela serią, raniąc wszystkich dookoła

dynamit – urywa kończyny

granaty – wybuchają przy zetknięciu z wrogiem, minimalna siła rażenia

zielona buteleczka – wywołuje białą mgiełkę

czaszka – potwory walczą między sobą

piorun – oślepia wrogów

płatek śniegu – zamraża nieprzyjaciół (nie działa na helldogs)

pochodnia – podpala potwory, rewelacja!

krajzega – każdy twój cios urywa kończyny potworowi

małe i duże kule – energia

serce – dodatkowe życie

BOSSOWIE

smok – najpierw trzeba zniszczyć pionowe belki, a gdy zacznie kręcić głową, parę razy uderzyć

yeti – należy cisnąć dynamitem w każdą znajdującą się obok niego beczkę

nożownik – musisz na zmianę przełączać znajdujące się w komnacie dźwignie

nietoperek (ADAM CROWLEY) – najpierw trzeba unieszkodliwić ziejące ogniem czerwone stwory. Potem kilkoma kombami z grupy 3 rozwalamy ich twórcę (uwaga! inne nie działają!).

WALKA I CIOSY

Kombosy w NC możemy podzielić na trzy kategorie. Te z grupy pierwszej to zwykłe sekwencje ciosów, w grupie drugiej ostatni cios utnie przeciwnikowi pewną część ciała „o ile ten nie zablokuje". Sekwencje z grupy trzeciej zadadzą obrażenia mimo blokowania. One właśnie będą najczęściej używane, jako że potwory sztukę blokowania opanowały do perfekcji,. Najlepsza strategia na większość stworków polega na blokowaniu i czekaniu, aż bezmózgi się wyżyją. Potem najlepiej jest odpalić któryś z kombosów z grupy trzeciej. Metoda ta nie skutkuje tylko wtedy, gdy za plecami mamy wodę (kąpiel = śmierć) lub naszym przeciwnikiem jest zombie, który ginie dopiero po przecięciu.

CIOSY

Legenda:
b — broń,
n — noga,
s — skok,
bl — blok.

Tył, przód — wiadomo, klawisze kierunkowe.

Jeśli w nawiasie znajduje się kilka oznaczeń, to dane klawisze należy wcisnąć jednocześnie. Gwiazdki wokół zapisu mówią, że ciosu *nie udało mi się wykonać*.

Ignatius

Grupa 1
Scottsh Backhand: b, n, b
Double Strike: b, b
Triple Strike: b, b, b
Temple Strike: b, b, n
Double Kick: n, n
Triple Kick: n, n, n
Crescent Kick: b, n, n
Idus Jack Knife: n, s, bl
Hammer Kick: n, s, b
Lunge Kick: b, s, n
Crescent Strike: n, b, b
Windmill Slam: b, b, b, n
Judas Jack Knife: n, s, bl
Ahab's Spear: n, s
Ahab's Sword: b, n
360 Jan: b, s
Flying Elbow Smash: s, b
Flying Staft Strike: s, n
Hammerhead Clash: n, b, s

Grupa 2
Back Strike: tył, b
Armageddon Staff: przód, b
Armageddon Kick: przód, n
Ahab's Revenge: b, n, b, n

Grupa 3
Spin Strike: n, b, n, b
Windmill Slam: n, n, n, b
Cyclone Leg Sweep: b, b, b, n

Nadia

Grupa 1
Double Kick: n, n
Triple Kick: n, n, n
Double Strike: b, b
Triple Strike: b, b, b
Whip Slash: n, b
Overhead Slam: s, n
Flying Cros: s, b
Side Flip Kick: b, b, s, n
Gymnastick Strike: n, (n + przód)
Sever Slash: *b, (s + b)*
Bloody Ballerina: * n, b, (n + b + przód)*

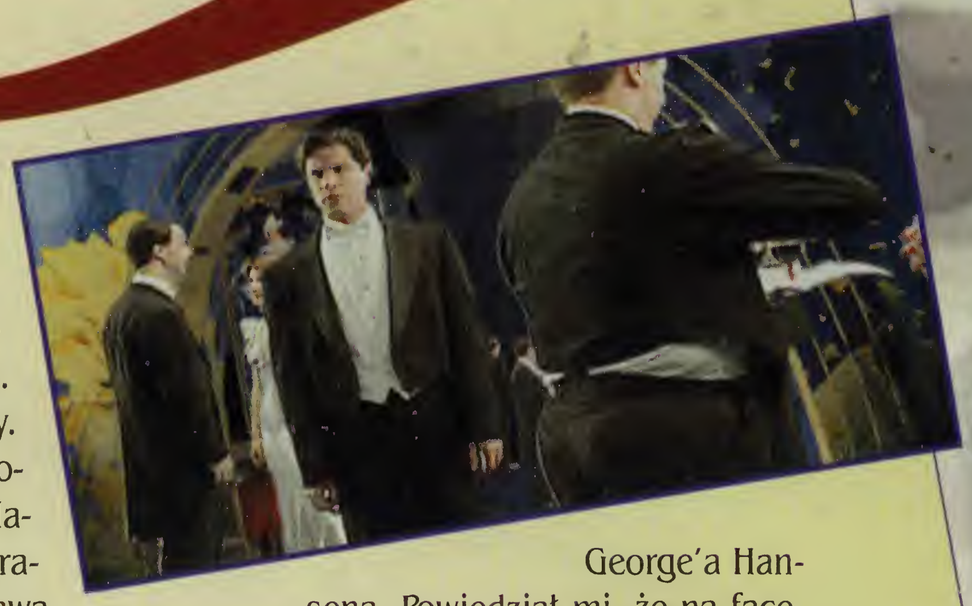
Grupa 2
Rising Force: b, (n + przód)
Wuthering Slice: n, n, (b + tył)
Back Flip Kick: b, b, b, n, (b + przód)
Whirling Dervish: przód, n
Spin Blade: przód, b

Grupa 3
Back Flip Kick Combo: n, n, n, b
Feet of Fury: b, n, n, n

NIESPODZIANKA

Kiedy rozwalimy ostatniego BOSSA, to po obejrzeniu filmiku czeka nas nagroda. Będzie to możliwość zagrania od dowolnego poziomu i (lub) pokierowania losami jednego ze zwykłych stworów. Walka nimi jest banalna — jeden, góra dwa ciosy załatwiają sprawę — więc nie będę opisywał ich ciosów ani taktyk.

P.S.
Podziękowania dla Lorda_Owena, Lukehare'ego i Lucasa za pomoc w odkrywaniu ciosów.



Dopiero zaczynałem pracę w COI. Dostałem własny gabinet, w spadku po moim poprzedniku Walterze Penskym, który przedwcześnie musiał opuścić szeregi agencji. To miało być moje pierwsze śledztwo. Otóż na policję przyszedł niejaki Henry Finster, mówiąc, że pewien szaleniec przyniósł mu tajemnicze zaproszenie od „Bractwa Thule". Sprawa nie wydawała się aż tak niesamowita, jak była w rzeczywistości. Ale po kolei.

W prawej szufladzie biurka znalazłem rewolwer przykryty listą rzeczy do wykonania. W kolbie pistoletu ukryty był klucz, którym otworzyłem barek. Przeczytałem dwa listy — jeden mówił o zakodowanej liście sporządzonej przez FBI, a drugi, od niejakiego doktora Straussa, o artefaktach, które znalazłem na żyrandolu po zapaleniu światła. Sullivana wypytałem o mojego poprzednika — Waltera Pensky'ego — oraz o szczegóły sprawy, która została mi przydzielona. Postanowiłem zajrzeć na posterunek policji.

Inspektor Merylo okazał się sympatycznym facetem, odpowiadającym amerykańskiemu wizerunkowi gliniarza. Powiedział mi kilka słów o sprawie, nad którą pracował — chodziło o maniakalnego zabójcę, zwanego Torso. Pozwolił mi też obejrzeć księgi ze zdjęciami przestępców. W jednej z nich znalazłem kartkę papieru z namiarami na firmę Finstera — faceta, który przyniósł na policję zaproszenie od Bractwa Thule. Wybrałem się do niego z wizytą.

Był bardzo niemiły, ale udało mi się od niego wyciągnąć adres baru, w którym mógł przesiadywać gość, który widział człowieka dostarczającego zaproszenie. Pojechałem do baru. Barman był mało rozmowny. Więcej dowiedziałem się od gościa siedzącego w rogu sali. Nazywał się Richard Winslow i z ramienia FBI zajmował się sprawą Torso. Wtedy jeszcze nie zdawałem sobie sprawy, że poznany właśnie agent odegra bardzo ważną rolę w moim śledztwie. Poradził mi, abym poprosił Sullivana o listę Amerykanów, których przodkami byli Niemcy. Tak też zrobiłem, choć najpierw zajrzałem do inspektora Merylo, aby opowiedzieć mu o spotkaniu z Winslowem. Z listy Amerykano-Niemców wywnioskowałem jaki jest numer do doktora Straussa (267-404). Zadzwoniłem do niego ze swojego gabinetu. Niebawem znalazłem na biurku notatkę, z której wynikało, że córka profesora zaprasza mnie do muzeum.

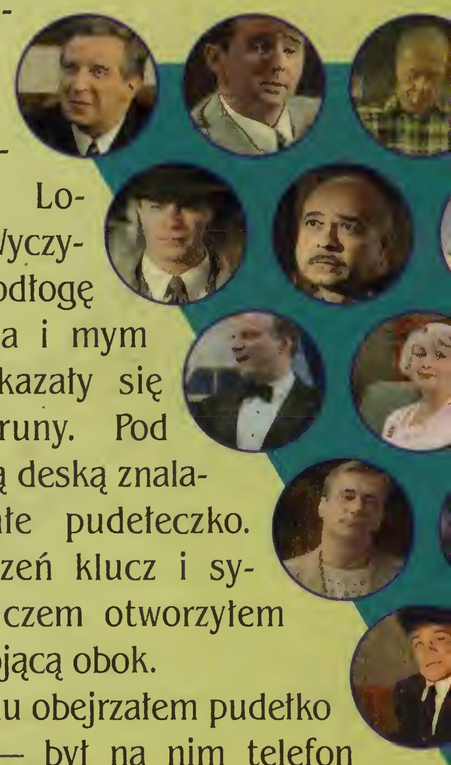
Po kwadransie byłem na miejscu. Profesor nie mógł mnie przyjąć osobiście, ale jego córka Helen była wystarczającym znawcą pisma runicznego. Pokazałem jej runy, zapisane papirusy, zaproszenie Bractwa oraz kartkę z danymi firmy Finstera. W księdze o dawnych arystokratycznych rodach niemieckich znaleźliśmy herb Finstera. A więc jego przodkowie, a może i on sam, byli związani z Bractwem Thule! Helen obiecała, że postara się przetłumaczyć papirusy i pokazała mi jeden z eksponatów, nad którym pracował jej ojciec — rozbity witraż. Poskładałem go do kupy i spojrzałem nań przez lupę — ujrzałem cztery nazwiska: Landulph, Finsterlau, Mulhaven, Fischterwald. Finsterlau, to zapewne poprzednie nazwisko pana Finstera. Trzech pozostałych nie znałem.

U McGinty'ego spotkałem byłego pracownika firmy Finstera — George'a Hansena. Powiedział mi, że na faceta, który dostarczył zaproszenie, mówią Louis lub Harold. Od razu skojarzył mi się Louis Fischer z akt policyjnych i Herald Fischterwald z listy otrzymanej od Sullivana. Nazwiska podobne, więc może to jedna i ta sama osoba. Przy telefonie był numer do niejakiego Lou Fieldniga. Ponieważ było to drugie nazwisko Fischera, zadzwoniłem tam. Długo nie mogłem zrozumieć, dlaczego mój rozmówca twierdził, że żaden Fischer ani Fielding pod tym numerem nie mieszka. Wiedziony instynktem zadzwoniłem jeszcze raz i tym razem zapytałem o LOU FISCHTERWALDA. Podano mi adres klubu Raven Room.

Tam przedstawiłem się jako wysłannik Finstera — odesłano mnie do misji, której adres znalazłem na odwrocie kartki leżącej pod stołem. W notesie leżącym na blacie zauważyłem kolejne znajome nazwisko — Mulhaven. W misji poznałem głupawego Erniego. Wypłoszyłem go zza lady i sam pod nią zajrzałem — w walizce znalazłem fotkę Louie'ego w gronie kumpli. Przejrzałem jeszcze wpisy i pojechałem do Merylo pokazać mu zdjęcie. Rozpoznał na nim kilku osławionych przestępców. Helen zdążyła już przetłumaczyć papirusy. Było tam napisane o jakiś rytuałach, na razie nie mogłem nic z tego zrozumieć. Podczas drugiej wizyty w Raven Room natknąłem się wreszcie na Louie'ego. Kiedy machnąłem mu przed nosem fotografią, bardzo się wystraszył, bredził, że ON go zabije, ale w końcu zgodził się gadać. Umówiliśmy się na spotkanie w jego mieszkaniu w dzielnicy fabrycznej. Wieczorem tam pojechałem.

Zamiast chlebem i solą przywitano mnie serią z pistoletu. Życie uratował mi medal, który nosiłem w portfelu. Pobiegłem za napastnikiem, skręciłem w lewo, strzeliłem w rury, aby go wypłoszyć i wpakowałem mu w serce kilka kulek. Znalazłem przy nim zapałki z Hotelu Cleveland. Po chwili jakiś chłopak wręczył mi paczkę. Była w niej... głowa Louie'ego!

Tej nocy po raz pierwszy miałem dziwny sen. Pojawił się w nim przerażający staruszek z laską. Na szczęście obudził mnie inspektor Merylo. Znaleziono resztę ciała Fischera. Opowiedziałem o tym, co zaszło poprzedniego dnia i wyszedłem na korytarz. Przypadkiem usłyszałem, jak Winslow żąda odsunięcia mnie od sprawy Bractwa Thule. Po krótkiej rozmowie z Sullivanem, pojechałem do mieszkania Louie'ego. Wyczyściłem podłogę koło pieca i mym oczom ukazały się kolejne runy. Pod skrzypiącą deską znalazłem małe pudełeczko. Wyjąłem zeń klucz i sygnet. Kluczem otworzyłem szafkę stojącą obok.

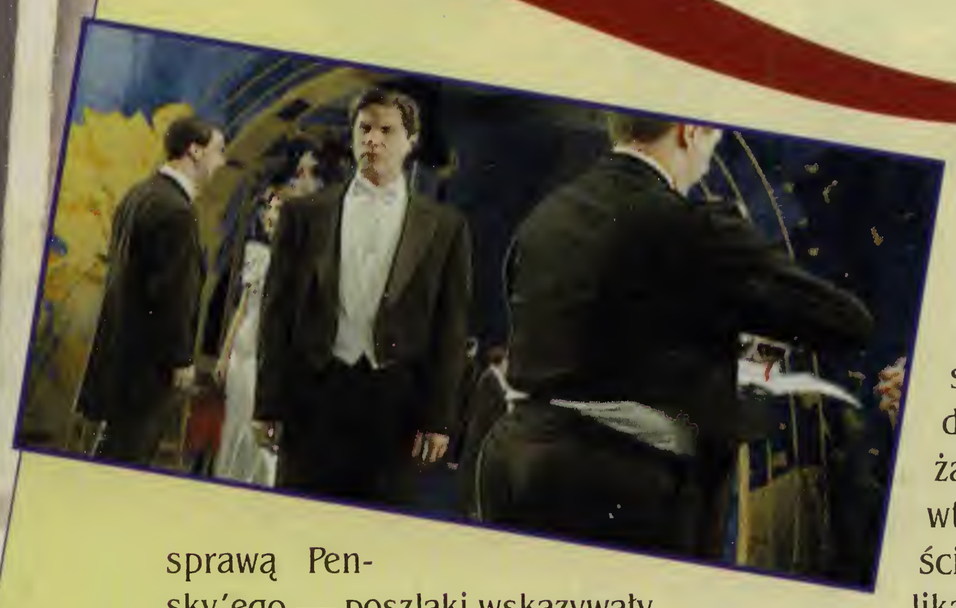


W hotelu obejrzałem pudełko zapałek — był na nim telefon

ACK

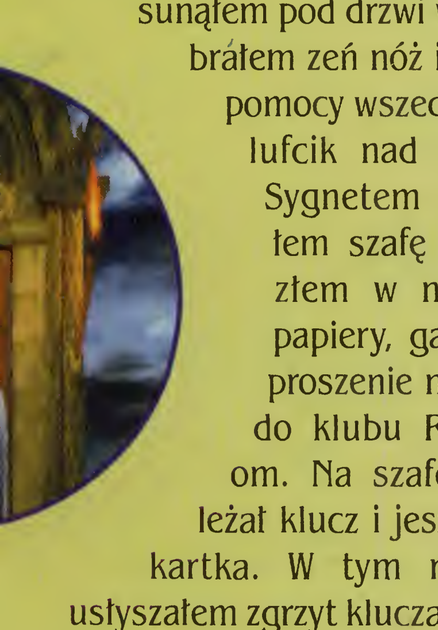
LIA

cz.1



Bamse

i nazwisko Mulhavena. Wypytałem o niego w recepcji, a następnie zadzwoniłem z hallu (425-637). Podałem się za Mulhavena i poprosiłem o doręczenie gazety. Śledząc lokaja odnalazłem pokój Niemca. Podsunąłem pod drzwi wózek, zabrałem zeń nóż i przy jego pomocy wszedłem przez lufcik nad drzwiami. Sygnetem otworzyłem szafę — znalazłem w niej jakieś papiery, gazety i zaproszenie na imprezę do klubu Raven Room. Na szafce nocnej leżał klucz i jeszcze jakaś kartka. W tym momencie usłyszałem zgrzyt klucza w zamku. Po chwili do pokoju weszło trzech Niemców — ja już byłem za firanką. Zabrali ową kartkę i znikli, pozostawiając jedynie zdjęcie Mulhavena z prostytutką.



Zdałem relację Sullivanowi, a potem pojechałem do biura FBI. Dick Winslow powiedział mi o Niemcu nazwiskiem von Hess — znanym szantażyście, przebywającym obecnie w Cleveland. Od razu domyśliłem się, że to on podrzucił zdjęcie Mulhavenowi. Instynkt podpowiadał mi, że powinienem zainteresować się sprawą Pensky'ego — poszlaki wskazywały na jej powiązanie z moim śledztwem. Akta Waltera miał Winslow, ale nie pozwolił mi ich obejrzeć. Ten gość zaczynał mnie wkurzać. Kiedy po pewnym czasie wróciłem do biura FBI, Dick zabawiał się ze swoją sekretarką. W popielniczce zauważyłem mnóstwo niedopałków tych jego paskudnych czarnych cygar, ale nie one były teraz najważniejsze. Otworzyłem sejf ukryty za obrazem, wyjąłem zeń przepustkę i przejrzałem akta Pensky'ego. Już wiedziałem, gdzie go szukać.

Trzymano go w sanatorium, gdzie dostałem się dzięki przepustce Dicka. Walter ostrzegał mnie przed jakimiś siłami nadprzyrodzonymi, z którymi rzekomo miałem się niedługo zmierzyć. Pewnie wybiegłbym z jego pokoju wyzywając go od szaleńców, ale w tym momencie miałem kolejną wizję dziadka — tym razem z tasakiem w ręku. Nie miałem już wątpliwości, że staruszek jest Torso zabójcą. Okazało się, że Pensky miał identyczne sny! Obiecał mi pomoc, ale najpierw kazał mi znaleźć kilka przedmiotów. Jeden z nich — pióro — Walter ukrył w jednej z książek w swoim biurze.

Za radą Sullivana pojechałem do burdelu Flannagana, gdzie zastałem Mulhavena w niedwuznacznej sytuacji. Od razu zaczął śpiewać. Podpisał mi nawet zaproszenie na imprezę w Raven Room. Abym mógł na nią wejść, musiałem jeszcze zdobyć odcisk pieczęci. Pensky doradził mi poszukiwania w muzeum. Helen udostępniła mi pieczęć. Wskoczyłem we frak i pojechałem na przyjęcie.

W Raven Room spotkałem von Hessa. Groził mi, żebym nie wtykał nosa w nie swoje sprawy. Pokazał mi też dziwny medalik w kształcie krzyża. Dalszą dyskusję przerwało wtargnięcie... Winslowa oczywiście. Zaprosił mnie do swego stolika, przy którym siedział sam Eliot Ness — słynny Untouchable z Chicago. Zauważyłem, że von Hess zniknął w pokoju na zapleczu. Ochroniarz nie chciał mnie tam wpuścić, więc musiałem wymyślić jakiś podstęp. Zabrałem ze stołu talerz, położyłem go w windzie, a na nim tacę z kieliszkami. Brzęk tłuczonego szkła zwabił wszystkich gości do pokoju na zapleczu, gdzie inspektor Merylo aresztował von Hessa. Po chwili miałem cały pokój dla siebie. Obejrzałem go dokładnie, a potem zapaliłem światło nad stołem. W jednej z szuflad znalazłem książkę — trzeci i ostatni przedmiot, którego potrzebował Pensky. W te pędy poleciałem do sanatorium. Niestety nie było go tam. Próbowano mi nawet wmówić, że nigdy go tam nie było. Znowu miałem wizję.

Po kilku dniach na moim biurku znalazłem kartkę od niejakiej madame Cassandry — hipnotyzerki. Bezzwłocznie do niej pojechałem. Opowiedziałem jej o moich koszmarach i pozwoliłem wprowadzić się w stan transu. We śnie przeszedłem przez jakąś bramę, a potem latałem między planetami, ale ponieważ nic nie mogłem z tego zrozumieć, obudziłem się. Cassie pokazała mi książkę o gwiazdach. Wróciłem do Sullivana i podzieliłem się z nim swoimi podejrzeniami, że Bractwo Thule i zabójca Torso mają coś wspólnego. Skierował mnie do inspektora Merylo.

Gliniarz pozwolił mi zajrzeć do akt sprawy. Znalazłem w nich adres Santiniego — pierwszej ofiary. Część dowodów zabrało FBI. Pojechałem więc do Dicka, aby się o nie upomnieć. Kiedy już cały materiał dowodowy był w komplecie, wróciłem do Cassie i poprosiłem, aby ponownie wprowadziła mnie w stan transu. Już wiedziałem jak mam się poruszać między planetami. W jaskini, w której się pojawiłem, stała wanna. Kiedy wrzuciłem do niej kamyk, ukazywały mi się różne wizje. Osoby, które widziałem, były ściśle związane z przedmiotami, których dotykałem. Ujrzałem między innymi Santiniego chowającego coś w swoim domu.

Pojechałem do jego mieszkania. Zgasiłem światło i zasłoniłem prawe okno — za firanką znalazłem zdjęcie Santiniego z Louie'em. Włączyłem ponownie światło i przeszukałem skrytkę, którą widziałem w transie — znalazłem w niej kupę forsy, kolejne symbole i list, z którego wynikało, że to Santini dostarczył Pensky'emu runy. Wiem, że to nie mogło niczego naprawić, ale oddałem pieniądze matce zabitego.

Szybko pojechałem do Kingsbury. Tym razem ujrzałem Torso–zabójcę na jawie! Wszedłem za nim do kanałów. Po jakimś czasie dotarłem do kilku zaworów. Ustawiłem je odpowiednio, co otworzyło przejście. Dalszą drogę blokowały drzwi, na których zauważyłem kolejne symbole i wgłębienie w kształcie krzyża — dokładnie takiego, jaki miał von Hess. Chcąc nie chcąc, musiałem pojechać do tego drania Winslowa i poprosić go, aby wziął krzyżyk i zszedł razem ze mną do kanałów. Tchórz uciekł tuż po otworzeniu drzwi. Kolejne wrota również stanęły otworem, choć musiałem się nieco nagłowić, żeby tego dokonać. Zajrzałem przez okno w ścianie — ponownie zobaczyłem zabójcę. Tym razem buszował po pokoju na zapleczu Raven Room...

c.d.n.

CHEATY

zamiast resetu

Oto comiesięczna garść czipsów do waszych ulubionych gier. Oszukujcie ile wlezie. Hit miesiąca wśród cheatów — Starcraft.

ANDRETTI RACING

Wybierz „zacznij karierę" i w polu imienia wpisz:
CHAO BROS — Indy cars
PEACEFUL OCEAN — mnóstwo aut

Die by the Sword

Wciskając F1 podczas gry, wpisz:
mukor — tryb boski
qsave — szybki zapis gry
pause — pauza
frame — łapanie ekranu
golrg — niespodzianka
btiny — zmniejsza cię
tough — poziom trudności
mecam — widok „z oczu"
gocam — stały widok z kamery
spcam — widok z kamery wroga
bamff — wysyła cię do końca poziomu
gamma — rozjaśnianie obrazu
dedly — zmiana broni
sepku — zabija cię
ifall — zwala z nóg
hicup — podrzuca cię czkawka
silky — głupi potwor
lunar — mała grawitacja
bzone — zmiana wyświetlania
fpers — sprawy techniczne
goura — cieniowanie
ntrud — wybór wroga
plane — pokazuje punkty ochrony i uszkodzeń
gmode — wszystko dzieje się szybciej
colid — pokazuje możliwe kolizje

Falcon

Wciśnij CONTROL-X — pełne uzbrojenie
Wciśnij Shift-T — zmienisz porę dnia

FIFA Soccer '98

Na ekranie edycji gracza zmień imię gracza na następujące:
eac rocks — tryb wielkiej głowy
johnny atomic — zanurkuj
dohdohdoh — szalona piłka
urlofus — niewidzialne mury
xplay — gorący ziemniak
footy — śmieszne ruchy

MegaRace 2

Te kody to tak naprawdę linie poleceń w pliku DOS, który uruchamia grę. Aby je uruchomić, wpisz je do pliku. Słowa można łączyć w celu uzyskania zwiększonego oszustwa:
SPEED — szybsze auto
MONEY — 99,999 pieniędzy w momencie rozpoczęcia nowej gry
MAP — pokazuje mapę toru podczas gry
GAME — przeskakuje intro

Triple Play '98

Na ekranie wyboru drużyny lub na stadionie wpisz poniższe kody:
1 2 1 2 CTRL — Team 33 — drużyna marzeń EA
1 2 1 2 CTRL 2 1 3 — nowe stadiony
1 2 1 2 SHIFT CTRL — podwodna drużyna
Aby zdobyć potworny home run, wciśnij 1,2,3 i 4 oraz spację, prawy i lewy shift, ALT i Ctrl

Normality

Wpisz WENDY i wciśnij ENTER aby zaktywizować kody
G — obejrzysz sekwencję video (do wyboru)
F1 — dostęp do każdej lokacji

NIGHTMARE CREATURES

Wpisz te kody podczas głównego menu i wciśnij ENTER. Powinieneś usłyszeć dźwięk. Aby reszta kodów zadziałała, musisz jako pierwszy zawsze wpisać EVERYWHERE.
EVERYWHERE — wybór poziomu, włącza dostęp o innych kodów
BOULON — nieskończoność
CHICO — ograniczenia
GU — tnie ciało
BRONKO — graj potworem
DAVID — wyłącza combosy
BLUR — graj Blurem
LOVDIK — podziękowania zespołu
BES — Debug
MOBY — wybór ścieżki CD
ALAIN GUYET — wszystkie cheaty

Fury3

TRYMEON — niewidzialność
IVITIUP — wszystkie bronie
URDUSTD — turbo
JUMPNIT — przejście do następnego poziomu
WORMITx — (gdzie x jest liczba określająca poziom) przejście do zadanego poziomu
zwiększa poziom amunicji:
PACKIN1 — Servo Laser
PACKIN2 — Isokenetic — spluwa
PACKIN3 — Rapid Laser
PACKIN4 — DOM
PACKIN5 — Viper
PACKIN6 — Baryon
PACKIN7 — superbomba

Lion King

Wystartuj normalnie grę, niech program przejdzie przez główny ekran.
Wpisz DWARF podczas wyświetlania ekranu opcji.
Napis Cheat Enable powinien zabłysnąć na górze ekranu.
Wciśnij L, aby przejść do następnego poziomu. Funkcji tej możesz użyć w każdej chwili podczas gry.
Wciśnij H, aby zwiększyć zdrowie.

Final Fantasy VII

Jak otrzymać nieskończoną ilość gotówki? W pierwszym mieście (Mancharia) pójdź do domu i ustaw się naprzeciwko zegara, teraz wciśnij X. Otrzymasz kartę. Używaj jej, dopóki się nie spłuczesz. Znowu pójdź do zegara, ustaw się przodem do niego i wciśnij X. Tym razem otrzymasz kartę bezpieniężną, która wyładowana jest pieniędzmi.

Redline Racer

Wpisz ABODE jako swoje imię, aby otrzymać dostęp do wszystkich motorów oraz wszystkich torów. Wpisz DISSENT, a otrzymasz jeszcze więcej bajerów.

FROGGER 3D

Podczas gry wciśnij klawisz ESC i wpisz poniższe kody (nie zapomnij o spacjach):

NO MORE ROAD SPLATS — nieskończoność żyć

SHOW ME MORE ZONES PLEASE — wszystkie strefy

WAY TOO HARD FOR THE LIKES OF ME — wszystkie levele

Moto Racer

Gdy gra zapyta o imię, wpisz jedno z poniższych, następnie gra znowu zapyta cię o imię. Teraz możesz wpisać to prawdziwe.

NALSI: wszystkie tory dostępne

CTEKCOP: kieszonkowe motory

CESREVER: odwraca wszystkie trasy

Shellshock

Podczas misji wciśnij klawisz ESC i wpisz „ratty rat ratty", aby uzyskać pełną niewidzialność.

Pandemonium

AOIMFPIJ — ogień

AOEMDPIJ — lód

AOMMHPIJ — zmniejszacz

kody do poziomów:

1. OMAAEBIA
2. NAABEBAI
3. ENAIAKBI
4. PEIAIBBA
5. KFCACICE
6. AFICBAIM
7. NGIAIBJJ
8. EHIIAKAC
9. NIIAIBKB
10. AHICBAJE
11. LOCACMGI
12. KACACIIM
13. OAIAIDLB
14. ELIIAODC
15. OEIAIELJ
16. OGIAJEEB
17. AHMCBCMD
18. AJECBDEF

Gear Works

poziom 1 = 0000
poziom 2 = 3518
poziom 3 = 6382
poziom 4 = 8427
poziom 5 = 2385
poziom 6 = 5924
poziom 7 = 1267
poziom 8 = 7208
poziom 9 = 6532
poziom 10 = 5012
poziom 11 = 6511
poziom 12 = 8562

Mechwarrior: The Titanium Trilogy

Cheaty dla wersji 3Dfx. Działają ze wszystkimi częściami gry Mechwarrior Two, Ghost Bear's Legacy i Mercenaries. Wszystkie cheaty dla gry w wersji Titanium.

Przytrzymaj Ctrl+Shift+Alt i wpisz:

su — odporność

oo — śledzenie ciepła

re — niszczy namierzony cel

in — daje skok

cr — nieskończony skok

li — kończy misję pełnym sukcesem

be — wyłącza tryb Free-Eye

INCUBATION

Na głównym ekranie (mapa miasta) wpisz:

ix1 — widzialne wszystkie lokacje

ix2 — 10 punktów sprawności dla każdego żołnierza

ix3 — 500 punktów ekwipunku dla twojej drużyny

ix4 — następna misja

StarCraft

Poniższe kody działają tylko w trybie single player. Aktywizuj je wciskając klawisz ENTER:

SHOW ME THE MONEY — 10000 jednostek gazu i minerałów

OPERATION CWAL — przyspiesza konstruowanie budynków i jednostek

THE GATHERING — nieskończona energia dla wszystkich jednostek „rzucających czary"

GAME OVER MAN — jesteś loser, czyli jesteś skończony

NO GLUES — uniemożliwia wrogowi użycie energii

POWER OVERWHELMING — tryb boski

STAYING ALIVE — uniemożliwia zakończenie obecnej misji

THERE IS NO COW LEVEL — pozwala zakończyć misję

WHATS MINE IS MINE — minerały za darmo

BREATHE DEEP — vespene gaz za darmo

SOMETHING FOR NOTHING — wszystkie udoskonalenia dostępne

BLACK SHEEP WALL — odkrywa całą mapę

MEDIEVAL MAN — upgrade dla wszystkich jednostek

MODIFY THE PHASE VARIANCE — buduj jakikolwiek budynek

WAR AINT WHAT IT USED TO BE — mgła wojny wyłączona

FOOD FOR THOUGHT — możesz budować jednostki bez ograniczeń mieszkaniowych

OPHELIA+Enter+x — (gdzie x jest numerem misji) automatycznie ładuje misje

Black Dahlia

Nazwa zagadki	kod do wpisania
Cleveland — Witraż	leadhead
Cleveland — Model domku	loghouse
Cleveland — skrytka w szafce Louie'ego	turnkey
Cleveland — Sejf Winslowa	masterlock
Cleveland — Pieczęć	ringding
Cleveland — Stół na zapleczu Raven Room	arthur
Trans — drzwi	cancan
Kanały w Cleveland — zawory	pressure
Kanały w Cleveland — skoble	barbell
Cleveland — drzwi do pokoju na zapleczu Raven Room	triangle
Cleveland — świecznik na zapleczu Raven Room	nimble
Europa — układ słoneczny	sunspot
Europa — klucze	keypunch
Europa — tłoki	gearoil
Europa — skoble	ladybug
Katakumby — 2 runy	rock33
Katakumby — 3 runy	blockhead
Katakumby — kolumny w głównej sali	temple
Katakumby — Klejnot	gemstone
Pociąg — bagaż Winslowa	boxtop
LA — laska Eisenstadta	candycane
LA — telegramy	teleport
LA — teleskop	peeper
LA — zegar z kukułką	bongo

Blood Omen: Legacy of Kain

Wciśnij poniższą kombinację podczas gry

góra, prawo, atak, akcja, góra, dół, prawo, lewo — pełne zdrowie

prawo, prawo, atak, akcja, góra, dół, prawo, lewo — pełna magia

akcja, góra, dół, prawo, lewo — wstęp do Pamiętnika Ciemności.

Jazz Jackrabbit 2

Podczas gry wpisz poniższe kody. Uwaga: działają one tylko w trybie single player.

jjgod — tryb boski

jjinv — tryb boski

jjguns — wszystkie bronie

jjammo — wszystkie bronie

jjrush — słodkie przyspieszenie

jjk — samodestrukcja

jjshield — osłona

jjnext — następny poziom

jjlight — pełne oświetlenie

jjbird — asysta ptaszka

jjcoins — zbieraj monety

jjgems — zbieraj monety

jjending — powrót do głównego menu

jjq — rezygnacja z gry

jjmorph — morph, możesz być ptakiem, żaba, zającem...

Premier Manager 3

Podejdź do telefonu i wykręć następujący numer:

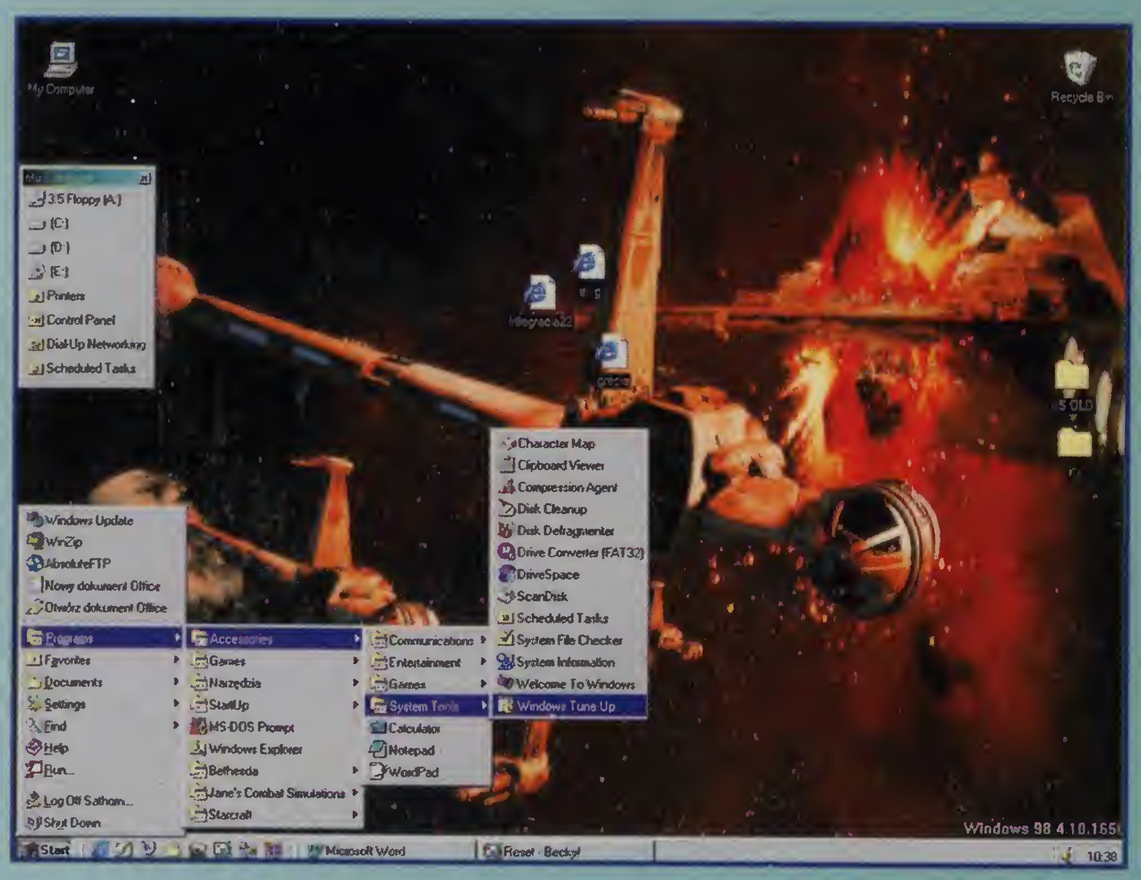
945475 — dodaje pieniędzy

010870 — daje każdemu z graczy 99% sprawności i pozwala kopać każdemu piłkę obydwiema nogami

Zmiana WINDY

Sathorn
Windziarz

Termin działania Windows 98 Beta 3 upłynie 24 sierpnia. Czego możemy się spodziewać po nowych okienkach?



Wszyscy bez wyjątku narzekają na Windę, jedni z przyzwyczajenia, drudzy bo to modne, inni ze względu na swoje pingwiniarskie czy unixiarskie korzenie. Nie każdy wie, że Windows nie miał być najlepszym systemem na świecie. Twórcy Win 95 mieli do wyboru: albo postawić użytkowników przed koniecznością rezygnacji z programów napisanych pod MS-DOS i Windows 3.1 i zbudować system stabilny (vide Windows NT), albo stworzyć system taki, jaki jest, ale za to obsługujący stare aplikacje. Wszystkie bolączki, niebieskie ekrany itp. mają swoją przyczynę w wadliwie napisanym oprogramowaniu. I to zazwyczaj nie tym, które się wysypuje, tylko w jakimś zainstalowanym wcześniej. Problemów napotykamy bez liku.

Pewnie chcecie wiedzieć, czy rozwiązano je w nowym systemie, dotąd roboczo zwanym MEMPHIS? Jest nadzieja, zwłaszcza po oficjalnej premierze WIN98 z udziałem zebranych oficjeli i samego Billa, gdzie zebrani podziwiali słynny niebieski ekran!

Mam zainstalowaną wersję beta 3 od paru ładnych tygodni i system wysypał mi się tylko raz, a i to tylko ze względu na oprogramowanie 16-bitowe jakie miałem zainstalowane. Próbowałem zainstalować naprawdę długą listę programów, robiłem najgłupsze rzeczy na małpę (naciskałem wszystko co się da aż coś zadziała) i... NIC! System wydaje się zwiechoodporny.

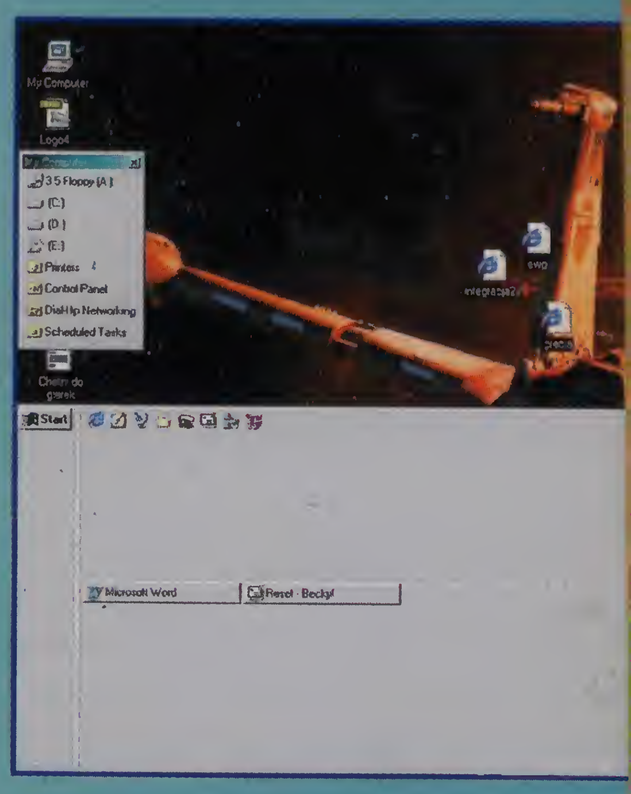
Instalacja nowej Windy nie sprawi nikomu i żadnych problemów. Komputer nie pyta się już o żadne komponenty — nawet mój 3dfx zainstalował się sam! Wszystkie drivery wybierane są inteligentnie, system bazuje nie na typie sprzętu, ale na chipsetach. Mnie przyjemnie zaskoczyło bezbolesne zainstalowanie się karty sieciowej, której Win95 nie rozpoznawał w ogóle, a windа 98 rozpoznała jako zgodną z NE2000. Instalacja jest może deczko dłuższa, ale za to zawsze wiemy co się dzieje, a poza tym pokazuje nam się czas do ukończenia operacji. Małe a cieszy. Co do 3Dfx: mam Righteousa - winda zainstalowała oprogramowanie do 3Dfx Voodoo i... wszystko działa lepiej i szybciej. Quake 2, który na Win 95 miał co chwilę przestoje na dogranie tekstur, teraz chodzi tak płynnie, że dech zapiera w piersi!

Odpadają też problemy związane z instalacją DirectX. Stosowne sterowniki są już częścią sytemu. Jeśli coś się wykrzaczy, to będzie to crash systemu, a nie DirectX :)

Dla fachowców nie jest tajemnicą, że obecna wersja 98 jest już tą ostatnią... Microsoft od dłuższego czasu przygotowuje się do ujednolicenia platform systemowych. Win NT wchłonie ostatecznie „domowe windowsy" — dowodzi tego choćby wprowadzenie do Win 98 nowych sterowników typu WDM (Win32 Common Driver Model) — takich samych jak w w NT 5.0. Z tego powodu sterowniki w95 są zupełnie inne niż w w98 — jeśli nowy sprzęt nie zostanie rozpoznany automatycznie, możemy mieć spore kłopoty z instalacją.

Nie zapomniano też o coraz popularniejszych usługach WWW — teraz możemy odpalić sobie własny serwer WWW za pomocą Personal Web Serwera dołączanego razem z systemem, obejrzeć animacje i odsłuchać dźwięk dzięki Real Playerowi 4.0 czy korzystając z karty telewizyjnej obejrzeć najnowszą walkę Andrzeja G. na oprogramowaniu TV Viewera.

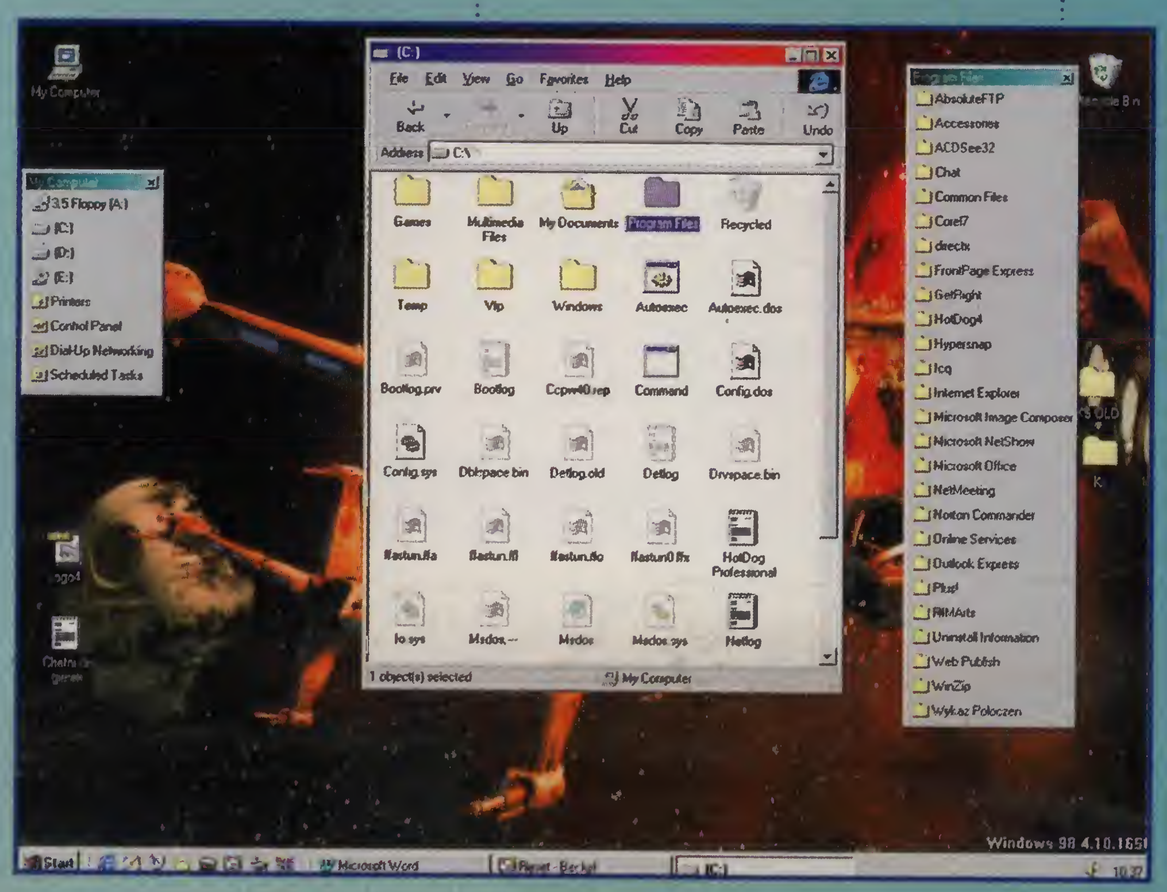
Dla mnie wielkim plusem jest rozszerzenie gamy narzędzi systemowych do zarządzania zasobami systemu i plikami systemowymi. Do defragmentatora i scandiska dołączył teraz „FAT32 converter" do szybkiej konwersji dysku twardego z FAT16 na FAT32, „Disk CleanUp" — wymazywarka plików rzadko używanych lub dublujących się na dysku (wieczna zmora Windziarzy), „Registry checker" który



podczas startu systemu sprawdza poprawność pliku Rejestru, oraz „System file checker", którego brak w Win 95 był potężnym niedopatrzeniem. Otóż ten sprytny programik sprawdza poprawność plików systemowych i w razie potrzeby dogrywa je do systemu z miejsc określanych przez użytkownika. Może to być instalacyjny CD-ROM, Internet albo dyskietka Ziutka z góry.

Bolączką użytkowników WINDY była konieczność systematycznego wgrywania coraz to nowszych driverów, bo coś tam mamy już przestarzałe — teraz to system za pomocą Windows Update sprawdza czy mamy najnowsze sterowniki łącząc się ze specjalnym sitem Microsoftu. Usługa dostępna jest tylko dla zarejestrowanych użytkowników Win 98.

Tyle na dziś. I pamiętajcie, by wychodząc z windy 95 dokładnie zamknąć drzwi za sobą.



Tajemnice ludzkiego ciała

Organizm bez tajemnic, czyli rozbierz się do kości.

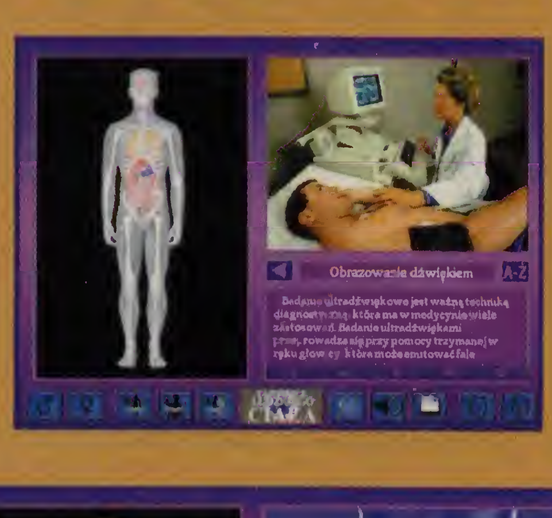
Paweł Chmielowiec

TAJEMNICE LUDZKIEGO CIAŁA to multimedialny leksykon, wprowadzający użytkownika w tajniki budowy jego własnego organizmu.

Pięć części w odmienny sposób przedstawia różne aspekty anatomii i fizjologii. Najobszerniejsza z nich to „Trójwymiarowa encyklopedia anatomiczna". Po wybraniu tej opcji naszym oczom ukazuje się sylwetka mężczyzny (lub kobiety), którą można swobodnie obracać oraz, przesuwając mysz w pionie, „zdejmować" z niej kolejne warstwy ciała — skórę, kości, powierzchowne narządy. Następnie, poprzez kliknięciu na żądanym fragmencie organizmu (np. na płucach czy mózgu) możemy wyświetlić dodatkowe informacje na jego temat. Poszukiwane dane można znaleźć także poprzez wybranie interesującej nas nazwy czy też terminu medycznego z listy alfabetycznej.

W tym momencie zauważalna staje się pewna wada programu — dość dziwnie rozwiązano przeszukiwanie bazy danych. Listę definicji można bowiem albo przewijać w irytująco powolny sposób, lub też przeskakiwać od razu do danego hasła przez wpisywanie jego pierwszych liter. Niestety, wpisuje się je „na ślepo" — brak jakiegokolwiek okienka dialogowego.

Trzeba jednak przyznać, że ta drobna niedogodność nie zaburza obrazu encyklopedii jako niezłego źródła informacji — można uzyskać z niej wiele ciekawych danych, na takie tematy jak obrazowanie dźwiękowe (czyli np. USG), badania scyntygraficzne, tworzenie pomostów aortalno-wieńcowych (tzw. by-passy). Poza tym oczywiście dostępne są informacje o poszczególnych narządach (wątrobie, sercu, jelitach itd.) wraz z odsyłaczami do ciekawych tematów z nimi związanymi (np. przy jelitach znajduje się odsyłacz do choroby Leśniewskiego-Crohna, a przy dłoni można poczytać o kanale nadgarstka).



Oczywiście nie jest to produkt doskonały. Większość haseł rozwinięta jest w zadowalający, ba, nawet bardzo dobry sposób (np. przy wspomnianej chorobie Crohna byłem mile zaskoczony różnicowaniem jej względem podobnej choroby — wrzodziejącego zapalenia jelit), nie ustrzeżono się jednak pewnych niedociągnięć. Na przykład podczas omawiania wrzodów żołądka podano jako obowiązującą metodę leczenie za pomocą alkalizowania i neutralizacji kwasu solnego. Oczywiście, jest to jeden z elementów terapii, jednakże już od kilku lat chorobę wrzodową leczy się antybiotykami skierowanymi przeciwko jej czynnikowi etiologicznemu — bakterii Helicobacter pylori. Podobnych braków jest jednak doprawdy niewiele i nie umniejszają one wartości całej encyklopedii.

Drugim, niemal równie interesującym działem TAJEMNIC jest „Widzialny mężczyzna". Jest to kilkadziesiąt przekrojów przez ciało ludzie w każdej z trzech płaszczyzn. Przesuwając mysz możemy przewijać na ekranie kolejne warstwy ludzkiego ciała przeciętego na pół. Przekroje owe wyglądają niemal identycznie ze współczesnymi zdjęciami uzyskiwanymi metodą tomografii komputerowej czy też rezonansu magnetycznego.

Trzecim elementem programu jest „Trójwymiarowy teatr anatomiczny". Pod tym szumnym tytułem kryje się kilka filmów animowanych, ukazujących wybrane narządy — serce, mózg, oko, ucho itd. Niestety, większość animacji rozczarowuje. O ile bowiem np. film o sercu przedstawia poszczególne elementy organu z „punktu widzenia" krwi przepływającej przez ten narząd (kamera przechodzi kolejno przez prawy przedsionek i komorę, pień płucny, lewą część serca aż do aorty), o tyle powiedzmy film poświęcony tętnicy to zaledwie jedno statyczne ujęcie erytrocytów przepływających przez pole widzenia.

Kolejny fragment to „Trójwymiarowe modele" — nazwa mówi sama za siebie. Możemy tu po prostu poobracać renderowane modele kilku narządów (serce, ucho, mózg) i dokładnie się im przyjrzeć.

W TAJEMNICACH obecne są także dwie gry. Pierwsza z nich to „Ostry dyżur" — niszczymy tutaj np. złogi cholesterolowe u pacjentów z zawałem czy też wirusy wścieklizny w organizmach pogryzionych chłopców. Nie ma to wiele wspólnego z rzeczywistością, ale przynajmniej można przy okazji zapoznać się z objawami realnych chorób i poczytać o ich prawdziwym leczeniu. Druga gra to „Przypomnij sobie" — na poodwracanych kartonikach znajdują się rysunki narządów i ich nazwy — trzeba dopasować jedno do drugiego.

produkcja: Techland
minimalne wymagania: Windows 95/ Windows 3.11, 486SX25, 8MB RAM

TAJEMNICE LUDZKIEGO CIAŁA nie przedstawiają oczywiście poziomu akademickiego, to jedynie popularne źródło wiedzy dla szarego człowieka. I to wystarczy. Lekarze nie znoszą dobrze poinformowanych pacjentów.

MONSTER 2

czyli jak słaby jest mój procesor

Sądzisz, że twoje PII 233MHz jest wystarczająco szybkie? Nawet nie wiesz jak bardzo się mylisz.

Nawet połowa graczy nie zdążyła jeszcze wyposażyć swoich komputerków w produkt opatrzony znakiem 3Dfx, a tu na rynku zdążył się pojawić następny, równie rewelacyjny dopalacz 3D. I choć nie ulega wątpliwości, że Voodoo2 jest najszybszym obecnie akceleratorem, to jednak nie jest to rewelacja na miarę swego poprzednika. Inne firmy nie zasypiały bowiem gruszek w popiele i na horyzoncie widać już kilka bardzo ciekawie wyglądających kart.

Monster 2 instaluje się fizycznie tak, jak jego poprzednika — po włożeniu w slot PCI łączymy specjalnym kablem wyjście karty graficznej w akceleratorem, zaś ten — z monitorem. Warto zauważyć, że degradacja sygnału wizyjnego jest nieporównywalnie mniejsza niż w przypadku poprzedniego produktu Diamonda — z pewnością to wpływ lepszego kabla. Jeśli do komputera chcemy włożyć dwa Monsterki, to wówczas pojawia się pytanie — z którym łączyć grafikę i monitor? Obydwa kabelki trzeba podłączyć do „dalszej" karty, tzn. tej, która siedzi w slocie PCI najbliższym slotom ISA.

Podczas instalacji sterowników zostają automatycznie odinstalowane wszelkie wcześniejsze drivery dla 3Dfx, także współpraca Voodoo i Voodoo2 nie jest możliwa (zresztą takie połączenie i tak nie ma sensu). Sama instalacja nie sprawia kłopotów, choć tym, którzy wkładają dwie karty, sugeruję najpierw zainstalować jedną, a dopiero potem dołożyć drugą. Włożenie obu kart naraz zaowocowało u mnie dwukrotnym zainstalowaniem sterowników i bałaganem w rejestrze, w wyniku czego we właściwościach pulpitu nie pojawiła się odpowiednia zakładka. Sytuację uratowało dopiero ręczne grzebanie w rejestrze. Sterowniki Diamonda dają nam możliwość zmiany niektórych kluczowych ustawień bez mieszania w rejestrze i innych plikach. Niestety, producenci poszli po rozum do głowy i najprawdopodobniej nie da się uruchomić kart producenta X z lepszymi driverami producenta Y.

Monster2 pracuje z zegarem ustawionym na 92 MHz. Producent dopuszcza jednak możliwość zwiększenia tej wartości do 95MHz. Oczywiście, grzebiąc w rejestrze, akcelerator można podkręcić jeszcze bardziej. Zachodzi tylko pytanie — po co?? Jest to droga zabawka i nie bardzo widzę sens ryzykowania zniszczenia jej, aby osiągnąć w Quake 75 klatek zamiast 70. Poza tym, większość z nas i tak posiada za słaby procesor, aby wycisnąć z Monsterka wszystko, co on potrafi — do tego celu prawdopodobnie potrzebne jest PII 400MHz. PII 300 jest za wolne...

Podstawową różnicą, którą zauważamy patrząc na płytę, jest znacznie większa liczba chipów. Voodoo2 posiada teraz dwa procesory do obróbki tekstur, z których każdy może być wyposażony w 2 lub 4 MB pamięci. Do tego dochodzi bufor ramki (zaopatrzony w identyczną ilość RAM). Jak widać Voodooo2 może mieć od 6 do 12 MB RAM. Kart 6MB, mimo iż były zapowiadane, raczej nie zobaczmy na rynku. Klienci chcą mieć jak najmocniejszy sprzęt. Mamy więc wersje 8MB i 12MB, z przewagą tych ostatnich.

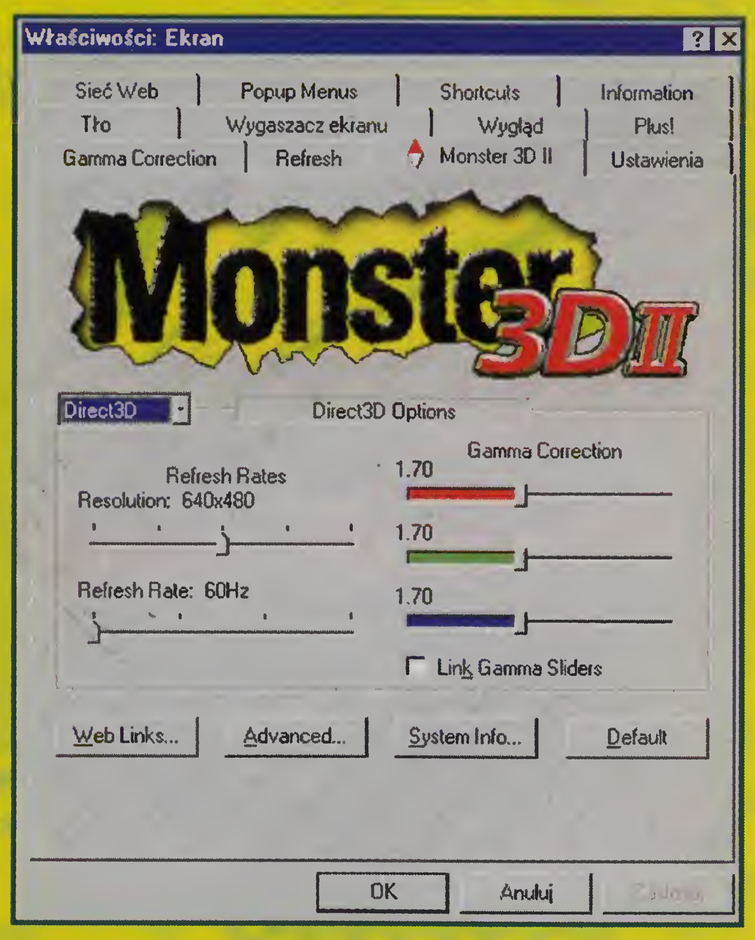
Monster 2 jest prawie trzy razy szybszy niż jego poprzednik. Zaimplementowano więcej funkcji 3D, co sprawia, że obraz jest znacznie ładniejszy. Granie w Forsaken na Rivie lub zwykłym Monsterze praktycznie nie różni się niczym. Odpalając grę na Voodoo2 od razu zauważymy jakąś subtelną różnicę — ciężko to opisać słowami, jednak obraz robi się jeszcze ładniejszy. Forsaken chodzi przy tym tak płynnie, że po 10 minutach gry robi mi się niedobrze, bo czuję się jakbym pływał.

Kolejnym ulepszeniem jest zwiększenie dostępnych rozdzielczości. Można teraz grać w rozdzielczości 800x600, a nawet 1024x768 (w najwyższej rozdzielczości tylko w trybie SLI). Tryb SLI (Scan Interleave Line) polega to na tym, że wsadzamy do komputera dwa Monstery, łączymy je specjalnym kabelkiem i...wszystko chodzi 2 razy szybciej!! Po prostu karty dzielą się teraz robotą — jedna obrabia parzyste linie obrazu, druga nieparzyste. Nie można

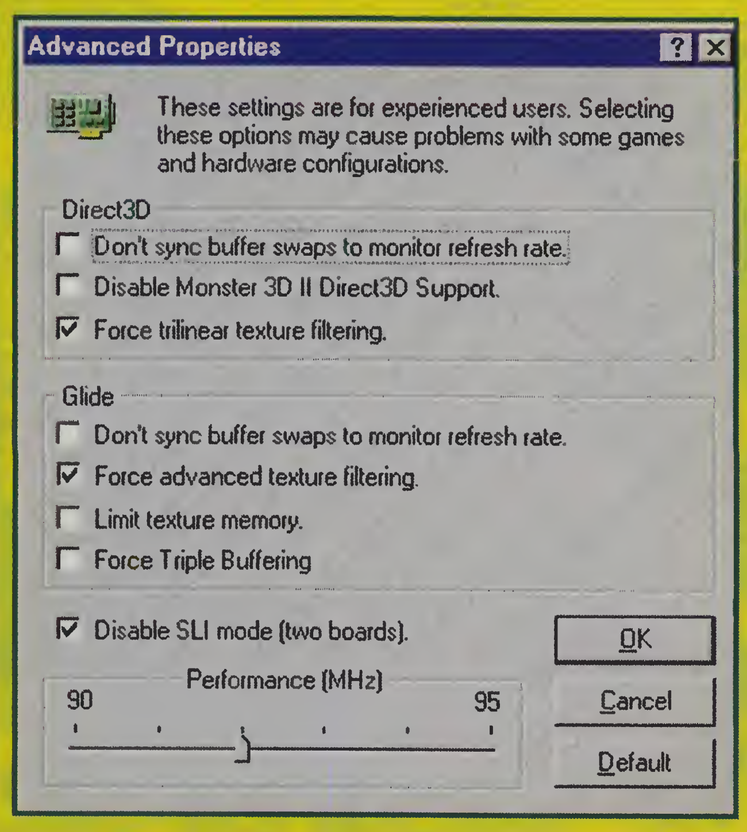
Wyniki testów

Quake				
Rozdzielczość	P200MMX	P200MMX SLI	PII300	PII300 SLI
640x480	45	45	97	150
800x600	43	45	65	110
1024x768		44		72

Quake2				
Rozdzielczość	P200MMX	P200MMX SLI	PII300	PII300 SLI
640x480	30	30	52	55
800x600	30	30	47	55
1024x768		30		49

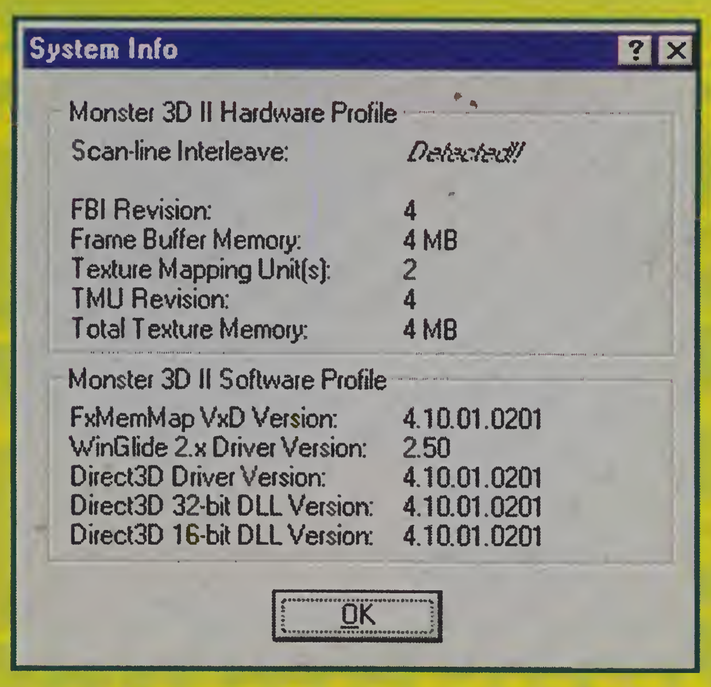


jednak łączyć kart różnych producentów albo z różną ilością pamięci. Można połączyć jedynie dwie identyczne karty — są one specjalnie zabezpieczane i próba połączenia np. Diamonda z Creativem spełznie na niczym.



Gry w zdecydowanej większości bez problemu działają na Voodoo2, część nawet została już zoptymalizowana pod kątem dwójki. Niektóre programy szukają jednak starszych wersji pliku glide2x.dll i mogą sprawiać kłopoty. Spróbujcie się pozbyć tego pliku z katalogu z grą — powinno pomóc. Zresztą, patche dla Voodoo 2 zaczną się pojawiać lada dzień.

Aby przetestować możliwości Monstera2 najlepiej wykorzystać idealne do tego celu Quake



i Quake2. Jedynka potrzebuje niewiele mocy procesora — ograniczona jest mocą przerobową akceleratora. Q2 dokładnie odwrotnie — wymaga przede wszystkim silnego proca.

Spójrzcie teraz na wyniki testów Quake. Na słabszym procesorze różnica między najniższą a najwyższą rozdzielczością wynosi ok. 2 klatek! Procesorowi rozdzielczość praktycznie nie robi różnicy — on musi pracować niemal tyle samo, dodatkowa robota spada tu na akcelerator — ten zaś jest tak szybki, że spokojnie mógłby dawać z siebie znacznie więcej, gdyby tylko dostał więcej danych od proca. Na szybszym procku widać wyraźnie, jak ilość klatek zwiększa się dramatycznie i Monster2 zaczyna od niechcenia pokazywać na co go stać. Zupełnie inaczej przedstawia się sprawa w Quake2 — tutaj nawet bardzo szybki proc jest za wolny, aby zmusić monstera do maksymalnego wysiłku.

Ci, którzy przymierzają się do kupna Voodoo2, zadają sobie najczęściej pytanie czy kupić wersję 12, czy 8MB. Różnica w wydajności kart jest naprawdę minimalna. Voodoo2 i tak większość czasu spędza czekając na dane z procesora, więc bez problemu doładowuje tekstury z pamięci systemowej. Nawet na szybszych procesorach różnica wydajności jest minimalna. Jeśli chcecie porady jaką kartę kupić, odpowiem: tańszą, nie ma sensu dopłacać za dodatkowe 4MB. Warto też zwrócić uwagę na producenta — mimo, że wszyscy produkują całkiem identyczne karty, różnica jak zwykle tkwi w szczegółach. Diamond to uznana firma, a jego poprzedni Monster był nie do pobicia. Jeśli nadal się wahacie, to po prostu poczekajcie, aż Diamond wypuści wersję 12 MB. Tym, którzy czekają na Pure 2 mogę tylko powiedzieć, iż faktycznie karta będzie odbajerowana na maxa (z wentylatorem itp.), ale kosztować będzie ok. 1700zł. Lepiej dołożyć parę baniek i kupić Obsidiana (podwójne Voodoo2 na jednej karcie) na AGP. Jeśli zaś mowa o AGP, to zupełnie nie ma się czym podniecać. Owszem, pojawią się Voodoo2 na AGP, jednak będzie to wyłącznie ruch marketingowy. Voodoo2 jest ograniczone mocą procesora, zaś szybkość transferu danych po PCI w zupełności mu starcza.

Z punktu widzenia wydajności zupełnie nie sensu kupować dwóch kart. Jedynym sensownym wytłumaczeniem takiego czynu jest chęć gry w rozdzielczości 1024x768, jednak taka zabawa kosztuje moim zdaniem zbyt drogo.

Porównanie najważniejszych cech Voodoo i Voodoo2

	Voodoo	Voodoo2
korekcja perspektywy	TAK	TAK
dwuliniowe filtrowanie tekstur	TAK	TAK
trójliniowe filtrowanie tekstur	NIE	TAK
MIP-mapping	TAK	TAK
cieniowanie Gorauda	TAK	TAK
bump-mapping	NIE	TAK
anti-aliasing	TAK	TAK
alpha-blending	TAK	TAK
procesor geometryczny	NIE	TAK
filtrowanie trójliniowe w czasie jednej operacji	NIE	TAK
nakładanie dwu tekstur na piksel w czasie jednej operacji	NIE	TAK
WYDAJNOŚĆ	**Voodoo**	**Voodoo2**
dwuliniowo filtrowane piksele na sekundę	45 mln	90 mln
Z-buforowane, MIP-mapowane teksturowane poligony na sekundę	1 mln	3 mln

Cena ok. 1150 PLN — wersja bez gier

sprzęt dostarczyła firma CADENA http://www.cadena.com.pl

NET KOMPUTERY

Cennik z 11 maja 1998

NET H:
- płyta główna TX Microstar 5170 512c
- karta graficzna S3 Trio 64 1(2) MB
- klawiatura
- 16 MB Ram EDO
- obudowa Mini Tower
- FDD 3,5"
- procesor
- wentylator

NET P-2:
- płyta główna PII Microstar 6118 440 LX AGP AT
- karta graficzna S3 Virge 2(4) MB
- klawiatura
- 32 MB DIMM
- obudowa MINI Tower
- FDD 3,5"
- procesor Pentium II
- wentylator

Komputery z procesorem WinChip-CENTAUR z MMX	netto	brutto
Komputer NET HC-18	787	960
Komputer NET HC-20	807	985
Komputery z procesorem AMD K6 z MMX		
Komputer NET HM-20	912	1113
Komputer NET HM-23	906	1105
Komputery z procesorem Intel PENTIUM z MMX		
Komputer NET HT-16	927	1131
Komputer NET HT-20	921	1124
Komputer NET HT-23	1056	1288
Komputery z procesorem Intel PENTIUM II		
Komputer NET Magic P2-23	1563	1907
Komputer NET Magic P2-26	1800	2195
Komputer NET Magic P2-30	2360	2879
Komputer NET Magic P2-33	2572	3138

Net Seller Sp. z o.o.

Nasz Sklep: www.netseller.com.pl

NET SELLER sp. z o.o. 00-061 Warszawa
ul. Marszałkowska 140 lok. 39 II p.
50m od kina BAJKA (po lewej str.)
tel. 828 23 19/20, 828 45 40
fax (0-22) 828 23 16
e-mail: info@netseller.com.pl

- Monitory, podzespoły i inne akcesoria w dobrych cenach !!!
- Montujemy dowolne konfiguracje komputerów !

ZMODERNIZUJEMY BĄDŹ PRZYJMIEMY W ROZLICZENIU TWÓJ KOMPUTER !!!

	netto	brutto
Dysk 1,1 GB Quantum Pioneer SG - 12ms - 4500rpm	462	564
Dysk 1,7 GB Seagate Medalist 31722 - 12,5/14,5ms - 4500rpm	457	557
Dysk 2,1 GB Quantum Pioneer SG - 12ms - 4500rpm	493	602
Dysk 2,5 GB Seagate Medalist 32532 - 12/14,5ms - 4500rpm	509	622
Dysk 3,2 GB Seagate Medalist 33232 - 12,5/14,5ms - 4500rpm	578	706
Dysk 4,3 GB 5,25" Quantum BigFoot CY <13ms - 3600rpm	598	730

	netto	brutto
Akcelerator Graficzny 3Dfx VooDoo 4MB	409	499
Akcelerator Graficzny Diamond MONSTER 2 - 3Dfx 8MB Colour BOX	943	1150
Karta Graficzna + Akcelerator 3Dfx VooDoo RUSH 6MB + gra	490	598
Karta Graficzna + Akcelerator ELSA AGP Victory Erazor 4MB nVidia RIVA 128	684	835

MODULATOR 56

Szybkość, szybkość i jeszcze raz szybkość. Te trzy słowa najlepiej określają, o co chodzi w rozwoju współczesnej telekomunikacji.

Paweł Kamieniecki

Pamiętam doskonale czasy, kiedy zasiadłem po raz pierwszy przed komputerem wyposażonym w modem. Wtedy zrozumiałem czym jest Internet. Pierwsza, godzinna sesja na IRC-u była transmitowana z zawrotną szybkością 1200 bps. I pomyśleć, że było to zaledwie pięć lat temu.

Sprzęt przeznaczony do użytku domowego osiągnął szybkość transmisji 56 kbps, do tej pory zarezerwowaną dla cyfrowych połączeń ISDN! Dzisiaj mam zainstalowany w komputerze modem zgodny z standardem K56 Flex - Jaton MODULATOR 56 wyposażony w pamięć typu FLASH pozwalającą na łatwe przeprogramowywanie urządzenia. Oferuje on korekcję błędów zgodną ze standardami V.42 i MNP 2-4 oraz kompresję danych V.42 bis i MNP5. Może też pełnić funkcję automatycznej sekretarki.

Modem konfiguruje się w bardzo łatwy sposób — w pełni współpracuje ze standardem plug'n'play, oczywiście pod warunkiem, że mamy w komputerze wolny port komunikacyjny wraz z przypisanym przerwaniem:) — w takiej sytuacji wystarczy tylko włożyć modem w wolne gniazdo, włączyć komputer i na żądanie systemu włożyć CD-ROM ze sterownikami. Po zakończeniu uruchamiania systemu można zainstalować dołączony pakiet Cheyenne BitWare, obsługujący wysyłanie i odbieranie faksów, plików oraz automatyczną sekretarkę.

A co z szybkością 56 kbps? Oczywiście dane są przesyłane z tą prędkością. Chociaż nie zawsze i nie w każdym kierunku.

Tradycyjne modemy mogą pracować maksymalnie z szybkością 33.6 kbps. Ograniczenie to wynika z konieczności konwersji sygnału cyfrowego (wychodzącego z komputera) na analogowy (przesyłany przez linię telefoniczną) i odwrotnie. Konwersji dokonuje zarówno modem, jak też i centrala telefoniczna. Metodą na obejście tego problemu było stworzenie standardu, który „widziałby" publiczną sieć telefoniczną jako sieć cyfrową. W takim przypadku strumień danych ODBIERANY przez modem jest konwertowany dopiero na odcinku od centrali do domowego modemu. Całą wcześniejszą drogę pokonuje natomiast w postaci cyfrowej. Natomiast strumień danych WYSYŁANYCH z modemu użytkownika jest przekształcany na sygnał analogowy. Protokół ten jest asymetryczny; dane do modemu są przesyłane z prędkością 56 kbps, a dane z modemu z prędkością 33.6 kbps.

U abonentów podłączonych do sieci za pośrednictwem starych centrali analogowych, maksymalna prędkość transmisji wyniesie 33.6 kbps. Mi udało się osiągnąć połączenie przy szybkości 42000, nie jest to co prawda deklarowane 56000, ale też po pierwsze moja linia telefoniczna nie należy do najlepszych, a po drugie taka szybkość jest jedynie prędkością „deklarowaną", uzyskiwaną w maksymalnie sprzyjających warunkach. Jeśli jednak jesteście szczęśliwcami podłączonymi do pozbawionej zakłóceń linii przechodzącej przez nowoczesną centralę, to powinniście osiągnąć transmisję rzędu 52 — 53000.

Na świecie obowiązują w tej chwili trzy standardy pracy z szybkością 56 kbps (patrz ramka). W Polsce natomiast, nasz ulubiony dostawca, TP S.A., rozpoczął instalację modemów zgodnych z K56 Flex (1200 modemów w Warszawie, w całej Polsce ma ich być docelowo 4200), przejście na V90 zapowiadane jest po oficjalnym zatwierdzeniu tego standardu.

Czy więc warto kupić modem Jaton Modulator 56? Jeśli między twoim telefonem a modemem providera (który ma oczywiście modemy zgodne z K56Flex) są same centrale cyfrowe, to myślę, że tak. W przeciwnym wypadku (stare centrale, dużo zakłóceń na linii) raczej nie — w takich warunkach z całą pewnością nie wykorzystasz jego możliwości. .

Sprzęt do testów dostarczyła firma Tornado.

Cena ok. 320 zł

Na początku, jak to zwykle z nowymi technologiami bywa, pojawiły się dwa oczywiście niezgodne ze sobą, standardy. K56 Flex firmy Rockwell oraz X2 firmy 3Com/US Robotics. Na szczęście firmom udało się uzgodnić wspólny standard – 5 lutego International Telecomunisation Union ogłosiła jego wstępne założenia. Nosi on nazwę V90, ostatecznie ma zostać zatwierdzony we wrześniu 1998r. Zgodne z nim modemy są już jednak obecne na rynku. Najmniejsze problemy z dostosowaniem się do nowego standardu będą mieli oczywiście posiadacze sprzętu wyposażonego w programowalną pamięć typu FLASH – w tym przypadku wystarczy tylko ściągnąć z Internetu i zainstalować odpowiednie sterowniki (upgrade dla prezentowanego modemu powinien już być dostępny pod adresem www.jaton.com).

prenumerata

Reset MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

Prenumerata półroczna .....22 zł
Prenumerata roczna .....41 zł

Reset CD

1 wydanie: . . . .9 zł
3 wydania: . . . .23 zł (zniżka 15%)
6 wydań: . . . . . .40 zł (zniżka 25%)
12 wydań: . . . . .70 zł (zniżka 35%)

O zawartości **Reset CD** czytaj na str. 6 – 7.

Reset + Reset CD MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

3 miesiące .....29 zł
6 miesięcy .....54 zł

UWAGA

Najtańsza oferta!

Zniżka 38%! 12 miesięcy . . .96zł

Zamówienia na prenumeratę kolejnego numeru przyjmujemy do 20 dnia poprzedniego miesiąca. Jeśli chcesz zaprenumerować numer lipcowy, Twoje zamówienie musi dotrzeć **do nas** do 20 czerwca, jeśli dotrze po tym terminie, dostaniesz prenumeratę od sierpnia. Jeśli chcesz mieć pewność, że Twoje zamówienie dotrze do nas w terminie, potwierdzenie zapłaty wyślij do nas faksem:

(022) 654-57-95.

Kupon prenumeraty należy wypełnić drukowanymi literami.
Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za skutki wynikłe z błędnego bądź nieczytelnego wypełnienia kuponu przez zamawiającego.

Prenumerata przez Internet

Prenumeratę **Reset + Reset CD** możesz zamówić wysyłając swoje zgłoszenie pocztą elektroniczną na adres:

prenumer@reset.com.pl

Informacje, które musisz podać:

- Imię i nazwisko
- Dokładny adres
- Czas trwania prenumeraty (3, 6 lub 12 miesięcy)
- Od którego numeru rozpoczynasz prenumeratę

Cena prenumeraty:

Prenumerata na 3 miesiące – 27 zł
Prenumerata na 6 miesięcy – 51 zł
Prenumerata na 12 miesięcy – 94zł

Odpowiednią kwotę pieniędzy za prenumeratę uiścisz listonoszowi, gdy otrzymasz pierwszy zamówiony egzemplarz (przesyłka za pobraniem).

Koszt przesyłki pokrywa redakcja.
Redakcja nie pokrywa jednorazowych kosztów pobrania, które wynoszą 5.5 zł.

Korzystając z zamieszczonego obok kuponu możesz również zaprenumerować www.– magazyn internetowy.

Reset

Zamawiam prenumeratę*

Reset

☐ Proszę o przesłanie gratis 2 numerów archiwalnych
☐ Reset wraz z Reset CD

	1 mies.	3 mies.	6 mies.	12 mies.
Reset			22 zł	41 zł
CD	9 zł	23 zł	40 zł	70 zł
Reset + CD		29 zł	54 zł	96 zł

* Zakreśl odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru: ☐

Zamawiam numery archiwalne

Zamawiam następujące numery Reset
w cenie 2.50 zł /egz.,Reset CD w cenie 7 zł /egz.

	cena 1egz.	zamawiane egz.	łączna cena
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
		RAZEM:	

Zamawiam prenumeratę*

magazyn internetowy WWW

3 miesiące	25 zł	Począwszy od numeru:
6 miesięcy	45 zł	.....
12 miesięcy	80 zł	

* Zakreśl odpowiednie pole

Zamawiam prenumeratę*

Reset

☐ Proszę o przesłanie gratis 2 numerów archiwalnych
☐ Reset wraz z Reset CD

	1 mies.	3 mies.	6 mies.	12 mies.
Reset			22 zł	41 zł
CD	9 zł	23 zł	40 zł	70 zł
Reset + CD		29 zł	54 zł	96 zł

* Zakreśl odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru: ☐

Zamawiam numery archiwalne

Zamawiam następujące numery Reset
w cenie 2.50 zł /egz.,Reset CD w cenie 7 zł /egz.

	cena 1egz.	zamawiane egz.	łączna cena
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
		RAZEM:	

Zamawiam prenumeratę*

magazyn internetowy WWW

3 miesiące	25 zł	Począwszy od numeru:
6 miesięcy	45 zł	.....
12 miesięcy	80 zł	

* Zakreśl odpowiednie pole

Zamawiam prenumeratę*

Reset

☐ Proszę o przesłanie gratis 2 numerów archiwalnych
☐ Reset wraz z Reset CD

	1 mies.	3 mies.	6 mies.	12 mies.
Reset			22 zł	41 zł
CD	9 zł	23 zł	40 zł	70 zł
Reset + CD		29 zł	54 zł	96 zł

* Zakreśl odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru: ☐

Zamawiam numery archiwalne

Zamawiam następujące numery Reset
w cenie 2.50 zł /egz.,Reset CD w cenie 7 zł /egz.

	cena 1egz.	zamawiane egz.	łączna cena
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
		RAZEM:	

Zamawiam prenumeratę*

magazyn internetowy WWW

3 miesiące	25 zł	Począwszy od numeru:
6 miesięcy	45 zł	.....
12 miesięcy	80 zł	

* Zakreśl odpowiednie pole

Zamawiam prenumeratę*

Reset

☐ Proszę o przesłanie gratis 2 numerów archiwalnych
☐ Reset wraz z Reset CD

	1 mies.	3 mies.	6 mies.	12 mies.
Reset			22 zł	41 zł
CD	9 zł	23 zł	40 zł	70 zł
Reset + CD		29 zł	54 zł	96 zł

* Zakreśl odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru: ☐

Zamawiam numery archiwalne

Zamawiam następujące numery Reset
w cenie 2.50 zł /egz.,Reset CD w cenie 7 zł /egz.

	cena 1egz.	zamawiane egz.	łączna cena
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
		RAZEM:	

Zamawiam prenumeratę*

magazyn internetowy WWW

3 miesiące	25 zł	Począwszy od numeru:
6 miesięcy	45 zł	.....
12 miesięcy	80 zł	

* Zakreśl odpowiednie pole

prenumerata

Numery archiwalne:

Reset (nr 5/97 – 2/98): 2.50 zł/egz.

Reset CD (nr 6/97 – 2/98): 7 zł/egz.

Na tylnej stronie kuponu prenumeraty zaznacz, które numery zamawiasz.

Archiwalne numery możesz również zamówić wysyłając do nas obstalunek pocztą elektroniczną na adres:

prenumer@reset.com.pl

Reset: 2.50 zł/egz. ; **Reset CD**: 7 zł/egz.

Odpowiednią kwotę pieniędzy za prenumeratę uiścisz listonoszowi, otrzymując zamówione egzemlarze (przesyłka za pobraniem).

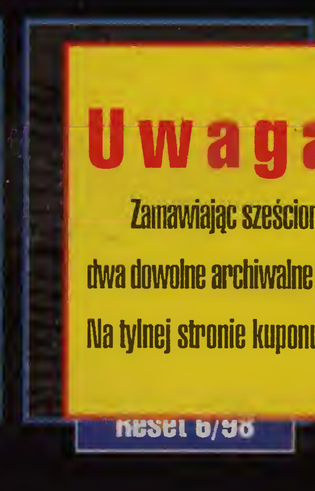
Koszt przesyłki pokrywa redakcja. Redakcja nie pokrywa kosztów pobrania, które jednorazowo wynoszą 5.5 zł.

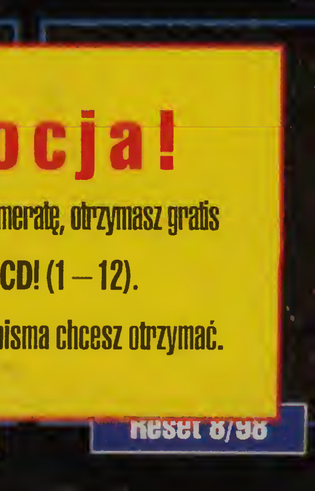
wszelkie informacje o prenumeracie uzyskasz telefonując pod numer:

(0-22) 6547823 w. 171

e-mail: prenumer@reset.com.pl

archiwalia





Uwaga Promocja!

Zamawiając sześciomiesięczną lub całoroczną prenumeratę, otrzymasz gratis dwa dowolne archiwalne numery Reset wraz z Reset CD! (1 – 12).

Na tylnej stronie kuponu zaznacz, które egzemplarze pisma chcesz otrzymać.

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....

(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK III/o Warszawa
11101024-978660-2720-4-58

Opłata
zł .....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....

(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK III/o Warszawa
11101024-978660-2720-4-58

Opłata
zł .....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla właściciela rachunku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....

(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK III/o Warszawa
11101024-978660-2720-4-58

Opłata
zł .....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....

(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK III/o Warszawa
11101024-978660-2720-4-58

Opłata
zł .....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Zaskakujący negatyw myszy

TrackMan Marble FX

Paweł Chmielowiec

W numerze listopadowym z zeszłego roku przedstawiliśmy niecodzienne urządzenie — TrackMana Marble, pierwszy trackball wykorzystujący technologię optyczną. Dzisiaj natomiast pragniemy zaprezentować jego młodszego brata, TrackMan Marble FX.

Dla przypomnienia kilka słów o owej technologii. Jak zapewne wiecie, większość komputerowych myszek pracuje w oparciu o rozwiązania mechanooptyczne — znajdująca się pod spodem kulka przenosi ruch urządzenia na układ dwu rolek poruszających małymi tarczkami z otworami. Po jednej stronie tarczy znajduje się dioda, a po drugiej czujnik optyczny. Zliczając ilość „mignięć" światła, odpowiadającą ilości otworków przesuwających się przez fotokomórkę, komputer oblicza, o ile ma przesunąć na ekranie kursor.

W przypadku technologii optycznej sprawa ma się nieco inaczej. Takie myszy wymagają specjalnych rastrowych podkładek (pokrytych drobną siateczką punktów). W tym przypadku komputer odbiera sygnał towarzyszący przesunięciu myszą nad każdym z tych punktów. W trackballu raster naniesiono na... kulkę, nadając jej niepowtarzalny, marmurkowy wygląd.

TrackMan Marble FX różni się od swego poprzednika sposobem osadzenia kulki. O ile tam była ona umieszczona w sposób klasyczny dla trackbalii (obsługiwało się ją kciukiem), o tyle tutaj można poruszać nią całą dłonią. I w tym właśnie momencie widać przewagę technologii optycznej nad mechaniczną — po usunięciu wszystkich rolek, kółek i fotokomórek udało się nadać urządzeniu formę na tyle ażurową, że możliwe jest ujęcie kulki niemal całą dłonią. Co ciekawe, można ją (tzn. kulkę) wyjąć z podstawki i wyczyścić — w większości trackbalii były one szczelnie zamknięte w obudowie.

Do korzystania z trackballa trzeba się przyzwyczaić. Kiedy jednak pokona się już odruch przesuwania urządzenia po stole, okazuje się, że praca z nim jest naprawdę wygodna, a jego działanie precyzyjne — większe odległości na ekranie można pokonać obracając kulkę czterema palcami, podczas gdy do precyzyjnego celowania pomocny bywa kciuk. Całość wyposażona jest w cztery przyciski, oczywiście w pełni konfigurowalne. Użytkownik doceni zwłaszcza możliwość przypisania im funkcji podwójnego kliknięcia lewym klawiszem myszy oraz przewijania ekranu w pionie i w poziomie.

Jeśli dodać do tego wyjątkowo ergonomiczny kształt i przyjemną dla oka formę, otrzymujemy odpowiednie urządzenie dla każdego, kto byłby gotów pożegnać się z klasyczną myszą. Chociaż nie są - dzę, aby takich osób było zbyt wiele.

cena ok. 290 PLN + VAT
sprzęt dostarczyła firma Tornado

w konfrontacji z subiektywnym wrażeniem słuchacza (czyli — co usłyszałem na własne uszy):

Szczytowa moc muzyczna 300W. Ha, ten eksponowany w każdym możliwym miejscu pudełka napis robi wrażenie. Oczywiście jest to jedynie sumaryczna moc szczytowa wszystkich kanałów, średnio na każdy z nich przypada około 15W.

Przenoszone pasmo 50 — 20000 Hz. Biorąc pod uwagę, iż jest to zestaw pozbawiony dodatkowych głośników niskotonowych, zakres imponujący.

Dźwięk 3D z możliwością wyboru jednej z trzech charakterystyk — muzyka, sala kinowa, gry. No cóż... Moim skromnym zdaniem ta opcja to nabijanie klientów w butelkę — a spędziłem kilka dobrych chwil bawiąc się przełącznikami umieszczonymi na płycie czołowej głośnika. Przede wszystkim dźwięk przy wyłączonej opcji 3D jest wyjątkowo płaski, momentami wydawać by się niemal mogło, że przełączyliśmy odbiór na mono. Po wciśnięciu 3D sytuacja poprawia się, ale tylko troszeczkę. Przy podstawowym położeniu „music" różnica jest niemal niesłyszalna.

Przełącznik idzie jednak w górę, kolejno wybieramy „theatre" i „game". W tym ostatnim położeniu w końcu osiągamy w miarę zadowalające wyniki oraz pojawiające się momentami lekkie rzężenie podczas odtwarzania co intensywniejszych basów. Wniosek jest prosty — dopiero teraz odtwarzane jest w miarę pełne pasmo, wcześniej częstotliwości były sztucznie obcinane. Nawet w tym momencie jednak wrażenia akustyczne trudno uznać za rewelacyjne. A biorąc pod uwagę cenę urządzenia można dojść do jednego tylko wniosku — lepiej rozejrzeć się za czymś innym.

SoundStorm znaczy „burza dźwięku". Rzeczywiście, wzburzyłem się, gdy usłyszałem ten dźwięk.

Dobry zestaw głośnikowy, to zestaw przenoszący odpowiednio szerokie pasmo dźwięków, dobrze skonstruowany (nie wpadający w rezonans, nie wydający z siebie żadnych niepożądanych dźwięków), dysponujący odpowiednią mocą do wyeksponowania niskich tonów (wysokim nie potrzeba aż tak wiele czadu).

Wszystkie te zalecenia przewinęły mi się przez głowę, kiedy na moim biurku stanęły głośniki PRIMAX SOUNDSTORM 3D. A oto „suche dane" podawane przez producenta,

cena ok. 300 PLN + VAT
sprzęt dostarczyła firma AB

Primax SoundStorm 3D

Listy

RESET yourself

Zanim wszyscy wybiegniemy radośnie z zamykanej na wakacje szkoły, czeka nas tzw. finalne sprężenie: poprawki, zaliczenia, sesje, egzaminy itp. Nic więc dziwnego, że mózg się zaczyna lasować: to jego system operacyjny buntuje się i skłania do generowania coraz bardziej zwariowanych listów. Na szczęście jeszcze tylko parę tygodni i z radością zrobimy naszemu przemęczonemu systemowi to, co gracze lubią najbardziej.....

.....Reset

List miesiąca

Autorem najbardziej zaskakującego listu jaki otrzymaliśmy w tym miesiącu jest Sebastian Sztrauch z Opoczna. Niestety, nie możemy opublikować treści tego listu — jest to bowiem odpowiedź na ogłoszony w numerze majowym konkurs „Parszywa dwunastka". — Cóż zatem — pewnie się zastanawiacie — było tak niezwykłego w tej odpowiedzi, że została ona mianowana do rangi listu miesiąca? To proste. Numer majowy pojawił się w kioskach w poniedziałek 25 kwietnia, natomiast list Sebastiana przyszedł do redakcji w środę 27. Było to pierwsze nadesłane rozwiązanie parszywego konkursu. Mało tego: wszystkie, absolutnie wszystkie odpowiedzi są poprawne!! A my naiwnie sądziliśmy, że będzie to trudny konkurs... Sebastian okazał się szybszy od najszybszych (szybszy niż światło, a nawet — uwaga! uwaga! — Szybki Lopez). W związku z tym zdecydowaliśmy się uhonorować jego wyczyn na naszych łamach. Życzymy szczęścia w losowaniu.

Właśnie czytam swój list zamieszczony w Resecie 5/98 w rubryce List Miesiąca... (...) trzy słowa od mojej mamy. Mówi, że wreszcie jej inwestycja odniosła skutki „na zewnątrz". Jedynym obrażonym jest tata, o którym w liście nie wspomniałem. Komputery to zasługa mamy, ale w tym sensie, że to ona namówiła na nie tatę. On robił resztę...

DOCENT

Nie ma sprawy tatę też pozdrawiamy. Takiego tatę chcielibyśmy mieć równie bardzo jak taką mamę. BTW masz może rodzeństwo? Być może chcielibyśmy je mieć tak samo jak resztę twojej rodziny:).

Piszę do was w pewnej bardzo poważnej sprawie. Chodzi mi o układ stron w numerze kwietniowym. Przypomina on układem pisma dla panów (może i dla pań — nie wiem). Nie tylko ja tak sądzę. Oto co mi się przydarzyło Jechałem sobie autobusem, siedziałem z tyłu obok pewnej pani. Przeglądam sobie RESET, patrzę na stronę 46 i widzę „LULA THE SEXY EMPIRE", przeczytałem przedmowę, która zachęciła mnie do dalszego składania liter. Jestem gdzieś w środku opisu, gdy nagle słyszę: „pornografia, pornografia". Zanim się zorientowałem, już cały tył autobusu patrzył na mnie. Usłyszałem jeszcze kilka razy słowo „pornografia" i parę innych „erotoman", „młody zboczeniec". Owe słowa wykrzyczała siedząca obok starsza pani. Poczułem jak moja twarz zmienia się w ceglówkę. Próbowałem się jakoś wytłumaczyć pokazując jej nazwę magazynu, inne opisy gier komputerowych, nawet moja koszulka Resetu zawiodła. Zamiast zrozumienia (czy coś takiego) usłyszałem „Dziwią się wszyscy, że tyle gwałtów, napaści na tle seksualnym. Niech popatrzą. Pornografia! Ta młodzież nie dość, że agresywna i brutalna, to do tego zboczona". Na szczęście mój przystanek był następny. Nie róbcie więcej takich dowcipów, bo nie chce spotkać takiego rozwrzeszczanego babsztyla jeszcze raz.

Sebastian Cybulski

„Lula..." ma słowo sex w tytule i już to samo świadczy co nieco o typie gry. Myślę, że dużo więcej osób wkurzyłoby się, gdybyśmy nie zamieścili żadnego obrazka z gry, tylko same napisy „ocenzurowano" lub „dozwolone od lat 18". Zaś co do tej elokwentnej starszej pani, to uważam, że pornografia jest znacznie mniej szkodliwa społecznie niż obłuda.

Gdy kupiłem RESET z miesiąca kwietnia, rzuciło mi się w oczy coś dziwnego. Jeszcze większe było moje zaskoczenie, gdy okazało się, że wcale nie trzeba przekręcać głowy o 90 stopni w prawo, lecz wystarczy zrobić to z pismem, tyle że w lewo. Było już jednak za późno, odbiło się to skrzywieniem szyjnej części kręgosłupa, a co za tym idzie wieczystym kalectwem bez możliwości rehabilitacji. Mimo wszystko chcę wam podziękować, bo nareszcie jestem oryginalny. Nikt nie potrafi cały dzień i noc trzymać głowy na ramieniu.

Krzysiek Leszak

I to by było na tyle jeśli chodzi o kwestię przekręcenia numeru kwietniowego. Jak widać są też zadowoleni (bo zakręceni).

Jednego nie rozumiem przy recenzowaniu symulatorów lotniczych. Jeżeli gierka jest dobra to zachwalacie ją i piszecie, że świetny realizm lotu, wirtualny samolot zachowuje się jak żywy, itd., itd. Skąd wy to możecie wiedzieć? Bo ja raczej wątpię ażeby któryś z Was miał możliwość siedzieć za sterami np.F-18. Ta sprawa ciekawi mnie już od dawna.

Łukasz Stasiak Poznań.

Po pierwsze, jeśli chodzi o siedzenie za sterami F-18, to — mylisz się. Otóż miałem możliwość siedzieć za sterami F-18, a także F--15, F-16, a nawet F-117, a także MiG-29, Tornado, Harriera. Niestety tylko na płycie lotniska, ale zapewniam, że wrażenie i tak jest przednie.

Po drugie, odpowiadając konkretnie na Twoje pytanie. Znane są parametry techniczne i osiągi maszyn; znane są sposoby pracy awioniki pokładowej; znany jest wygląd współczesnego pola walki; znane są taktyki szkoleniowe; znane są taktyki obronne; znana jest współczesna strategia użycia wojsk lotniczych, znane są parametry osiągi i sposoby działania rakiet, pocisków, bomb i broni pokładowej. Dodaj do tego, ze ktoś mógł naprawdę dużo latać rejsami pasażerskimi i brać udział w wielu cywilnych lotach szkoleniowych; że każdy ma oczy i może porównać to, co widzi na monitorze z tym co w rzeczywistości. Piloci najwięcej uczą się w symulatorach i z książek, bo gdyby uczyli się na własnych błędach, to rozbiliby się jeszcze przed startem.

Z poważaniem

powiedział KaYteck, po czym wsiadł do zaparkowanego przed redakcją F-15 i poleciał po piwo.

Zastanawiam się nad pewną rzeczą, a mianowicie nad tym, po co Twórcy gier zamieszczają w nich ułatwienia. Oni właśnie stworzyli LAMERÓW, którzy wybierają gry nie ze względu na grywalność, ale ze względu na istniejące LAMERSKIE ułatwienia.

Jestem temu przeciwny. Sam nie korzystam z ułatwień (cheatów, kodów na unlimited xxxxxxxxx, edytorów save'ów i innych LAMERSKICH pomocy) gdyż wiem, że każdą grę da się przejść bez nich. Denerwuje mnie to, że w wielu czasopismach poświęconych grom komputerowym jest propagowane LAMERSTWO poprzez publikowanie ułatwień do gier oraz sposoby „grzebania save'ach". Uwa-

zam, że wielu prawdziwych graczy myśli w ten sam sposób. Jaka jest przyjemność przechodzenia gry, gdy nie ma sposobu na jej nieukończenie? Czy można porównać ucieczkę przed dwoma Mutantami w Quake'u 2 mając 13 punktów energii i pusty magazynek z LAMERSKIM „oglądaniem sceneriі" mając nieśmiertelność? Satysfakcja ukończenia gry bez użycia kodów jest niewyobrażalnie wielka w porównaniu z nudną rozgrywką. Granie na LAMERSKICH kodach niszczy grę. Gra staje się nudna. Nikt i nic nie może LAMERA zabić. Więc po co grać? Czy po to aby „odfajkować" kolejną grę i chwalić się, że się ją ukończyło na najwyższym poziomie? To jest prawdziwe LAMERSTWO!!!

Apeluję o to, aby nikt nie był LAMEREM, ale prawdziwym graczem. Pragnę, aby twórcy gier zastanowili się nad swym postępowaniem i dołączyli do grona tępicieli tej zarazy.

Chriss

Nikt nie zmusza ludzi do korzystania z kodów itp. To oczywiste, że prawdziwą satysfakcję daje tylko i wyłącznie samodzielne sprostanie zadaniu. Czasem jednak nachodzi nas ochota, aby pobawić się grą: nie grać, czyli stawiać czoła wyzwaniu, lecz pobawić się — zagrać z włączoną nieśmiertelnością czy czymś w tym stylu. I naszym zdaniem właśnie do tego służą kody. Nikt nie powiedział, że kupując Quake muszę przejść wszystkie poziomy — przecież mogę używać płytki jako podstawki pod kawę, powiesić na ścianie czy właśnie pobawić się rozwalając przeciwników tylko siekierką. Producenci dostarczają jedynie produkt, o tym jak go wykorzystasz decydujesz przecież ty sam. To tak jak z samochodem: niektórzy używają auta tylko w niedziele. I dobrze — mniejsze korki, mniej spalin, mniej kłopotów z parkowaniem. A i pociecha dla mistrzów kierownicy, że mają się nad kim wywyższać — chociażby od święta.

Czy RooS to dawny Rooshkeen z „Top Secret"?

Szymon Pobiega

Tak.

Chciałbym zaproponować stronę ogłoszeń. Byłby to świetny sposób kontaktowania się ze sobą czytelników. Mogłyby być na tej stronie ogłoszenia typu: kupię, sprzedam, wymienię itp. Moglibyście wygospodarować na ten cel stronę lub chociaż pół.

Damian Pras

Niestety giełda nie ma szans na zaistnienie w gazecie ze względu na długi cykl produkcyjny naszego miesięcznika. Ceny, zwłaszcza sprzętu, szybko się zmieniają i zanim zobaczyłbyś swoje ogłoszenie w druku, byłoby ono już mocno nieaktualne. Giełda w takiej formie jaką proponujesz istnieje natomiast na naszej stronie internetowej i jest uaktualniana przynajmniej raz na tydzień.

1. Jak należy połączyć twardziela z innym komputerem. Próbowałem podłączyć go do komputera kumpla, ale system go nie widział. Czy trzeba coś grzebać w BIOS-ie?

2. Czy lepiej kupić pentium 133 32MB RAM, czy p166 16MB RAM?

Dominik Dygoń

1. Dyski muszą zostać wykryte przez BIOS, aby system je zobaczył. W BIOS-ie jest opcja „Auto Detect" służąca do wykrywania dysków. Swoją drogą, dziwi mnie, że porywasz się na podpinanie twardzieli do innych kompów, choć nie masz podstawowej wiedzy o sprzęcie. Na szczęście trzeba się trochę postarać, aby zniszczyć dysk (choć wcale nie tak bardzo).

2. Musze cię wyprowadzić z błędu. Jedyną sensowną minimalną konfiguracją jest w tym momencie p166 MMX z minimum 24MB RAM (kup 32 MB). Słabszy sprzęt nie poradzi sobie z nowoczesnymi grami. A teraz ta dobra wiadomość: ceny Pentium spadają na łeb na szyję, a w sierpniu szykuje się kolejna znacząca obniżka.

Ile kosztuje Direct3D? Czy to jest akcelerator (chodzi mi o to czy trzeba do niego dokupić kartę grafiki i czy obsługuje 2D) tylko i wyłącznie 3D??? Czy ma 2MB?

Tadek Kurpaski

Mam dla ciebie dwie wiadomości: dobrą i złą. Ta dobra to fakt, że Direct3D jest całkowicie darmowy. Ta zła to fakt, że nie ma 2MB. Direct3D jest to ogólnie mówiąc program komputerowy. Konkretnie jest to część biblioteki DirectX obsługująca grafikę trójwymiarową. Samo DirectX jest to tzw. API (Application Programming Interface), czyli zestaw sterowników pośredniczących w wymianie danych pomiędzy oprogramowaniem a sprzętem. Na rynku jest cała masa sprzętu i producent gry nie da rady napisać programu tak, żeby chodził na wszystkim. Pisze więc program tak, aby był zgodny z jakimś popularnym API. Software wysyła komunikaty zrozumiałe dla API i nie interesuje go, jaki sprzęt będzie realizował te polecenia. API tłumaczy następnie polecenia na język zrozumiały dla sprzętu. W ten sposób wszyscy są zadowoleni: producenci oprogramowania — gdyż musi ono być zgodne jedynie z daną API; producenci sprzętu — gdyż jeśli ich sprzęt jest zgodny z popularnym API, to będzie chętniej kupowany. Zadowolony bywa też użytkownik, gdyż wszystko (niestety tylko teoretycznie) mu działa.

Mój własny kącik

Miesiąc temu przekręciłem imię jednego pozdrawianego — tym nieszczęśnikiem był Mikołaj (czy napisałem Mikołaj??) „Arllo" Habel. Niniejszym czuj się pozdrowiony!

Pozdrawiam: quakowy klan No Fear: Tomsona, Tarchala, MisYa, Gryfa, Khaine'a, DUNE'a, Khatara i Qortesa, Pawła Jeleńskiego. Koleżanki i kolegów Banana (i jego samego) ze szkoły podstawowej nr 113 we Wrocławiu, Tomka Krasuskiego (na pamiątkę), rymującego Łukasza Stepienia i Jacka Gierczaka.

I znowu odezwał się do redakcji Hugox. W związku z powyższym, znowu go pozdrawiam.

KLUB SZTABOWY HQ

Słoneczko grzeje, ptaszki świergolą — sam miód.... Zaraz, zaraz to nie miało tak być, BACZNOŚĆ!!!

Rozkaz dzienny nr 00006/98

PRIMO:

Podaję do wiadomości szanownych żołnierzy, iż nasza strona WWW została poddana diametralnej aktualizacji. Nareszcie pozbyliśmy się tej mdłej formy „marmurkowej" — teraz rządzi czerń i biel. Szata graficzna zmieniona — czy lepiej? — sami ocenicie. Dla żołnierzy nie mających dostępu do Internetu pozostaje nasz redakcyjny CD-ROM. Tam możecie się dowiedzieć kto ma jaki stopień i przeczytać swój artykuł nadesłany na adres Klubu. Wszystkie materiały od was nadające się do druku będę tam umieszczał. Od tej decyzji nie ma odwołania. W wyjątkowych, naprawdę wyjątkowych przypadkach autor takiej pracy zostanie wyróżniony wydrukowaniem artykułu w „papierowym" Resecie.

SECUNDO:

Ogłaszam wyniki konkursu na logo klubu — prac przysłaliście bardzo dużo, lecz nie wszystkie nadawały się do oceny. Te na kartkach w kratkę lub rysowane niechlujnie (fe, tak się nie godzi żołnierzowi specjalnej jednostki) odrzuciłem od razu. Większość prac była jednak świetna i miałem duże problemy z wyłonieniem zwycięzcy. Brałem pod uwagę wszystkie możliwości i ostatecznie na placu boju znalazły się tylko dwa projekty.

– Szer. Michał Noak przesłał mi listownie pracę prostą, ale jakże pełną wyrazu dla każdego miłośnika wojskowości. Ładnie skomponowana całość narysowana była w stylu kredkowo-ołówkowym, więc pozwoliłem sobie zaadaptować ją na komputer własnoręcznie — (mam nadzieję że w/w nie pociągnie mnie do odpowiedzialności za naruszenie praw autorskich:-)).

– Szer. Niedziałkowski Tomasz jest przedstawicielem grupy żołnierzy Klubu posiadających dostęp do Internetu, więc jego praca napłynęła przez e-mail. Tu żadne zmiany kosmetyczne nie były potrzebne, więc prezentuję ją w postaci niezmienionej.

Obydwie prace wzbudziły moje zainteresowanie z dwóch powodów. Po pierwsze nie były to rysunki skomplikowane — przecież logo zazwyczaj jest proste aż do przesady. Nie powinno być na nim żadnych napisów czy ozdobników, które tylko gmatwałyby całość. Po drugie, jeśli cały Klub ma otrzymać swój własny znak, to niech to będzie coś, co bez trudu można przenieść na jakikolwiek materiał (koszulki, czapeczki czy identyfikatory) w formie uproszczonej np. dwukolorowej. Obydwa projekty spełniają ten warunek. Poza tym są do siebie bardzo podobne, więc miałem wielki problem z wyborem. Każdy z wyżej wymienionych żołnierzy należy do innych grup (internetowcy i nieinternetowcy), nie chcę faworyzować żadnej z nich, a prace podobają mi się w równym stopniu, zatem — ogłaszam dwóch zwycięzców! Nagrodami są oczywiście awanse na kaprali oraz gry strategiczne. Jakie? To niespodzianka! Proszę więc o jak najszybszy kontakt szczęśliwców z redakcją i ze mną, abym mógł osobiście wręczyć nagrody! Adres i telefon znajdziecie w stopce pisma.

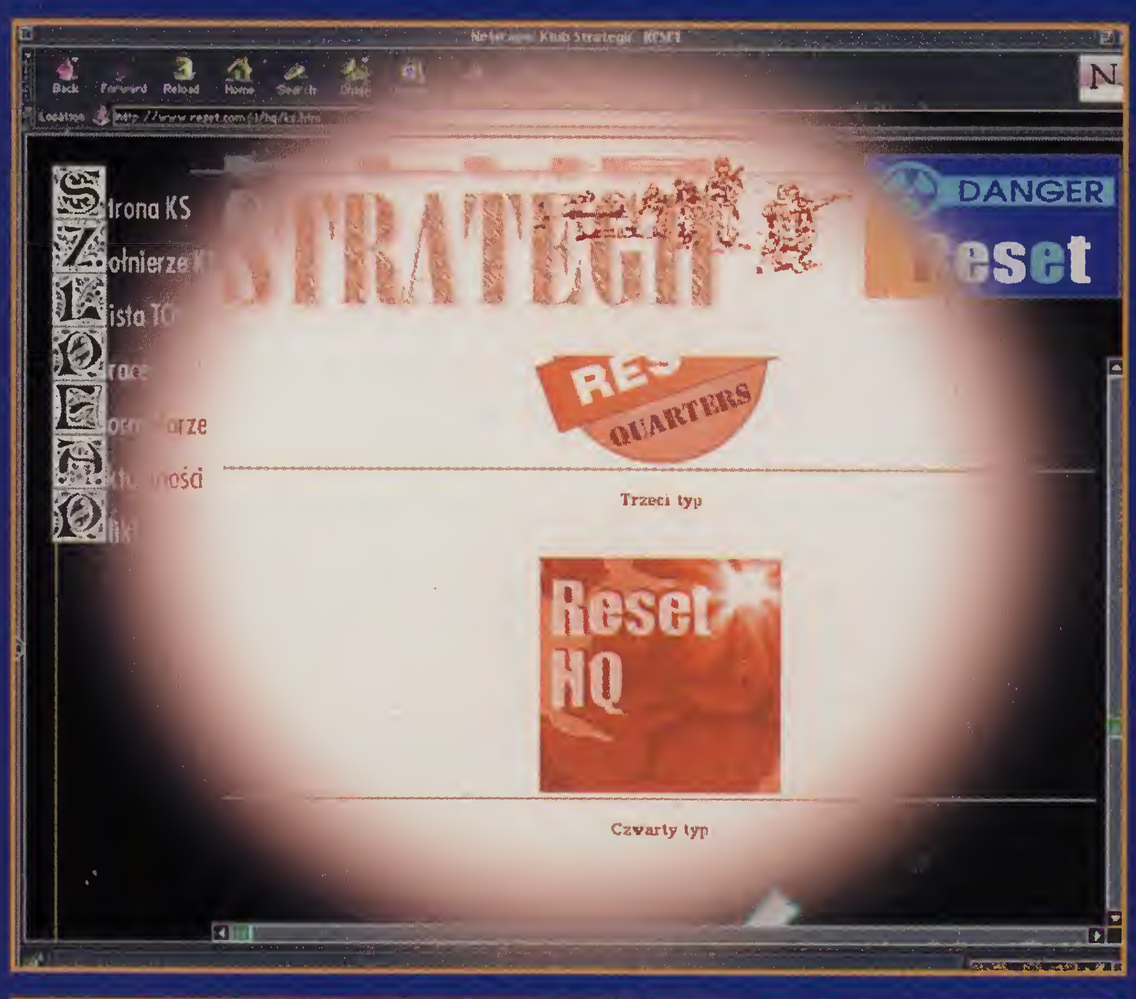
Reszcie żołnierzy, którzy mieli mniej szczęścia, czyli:

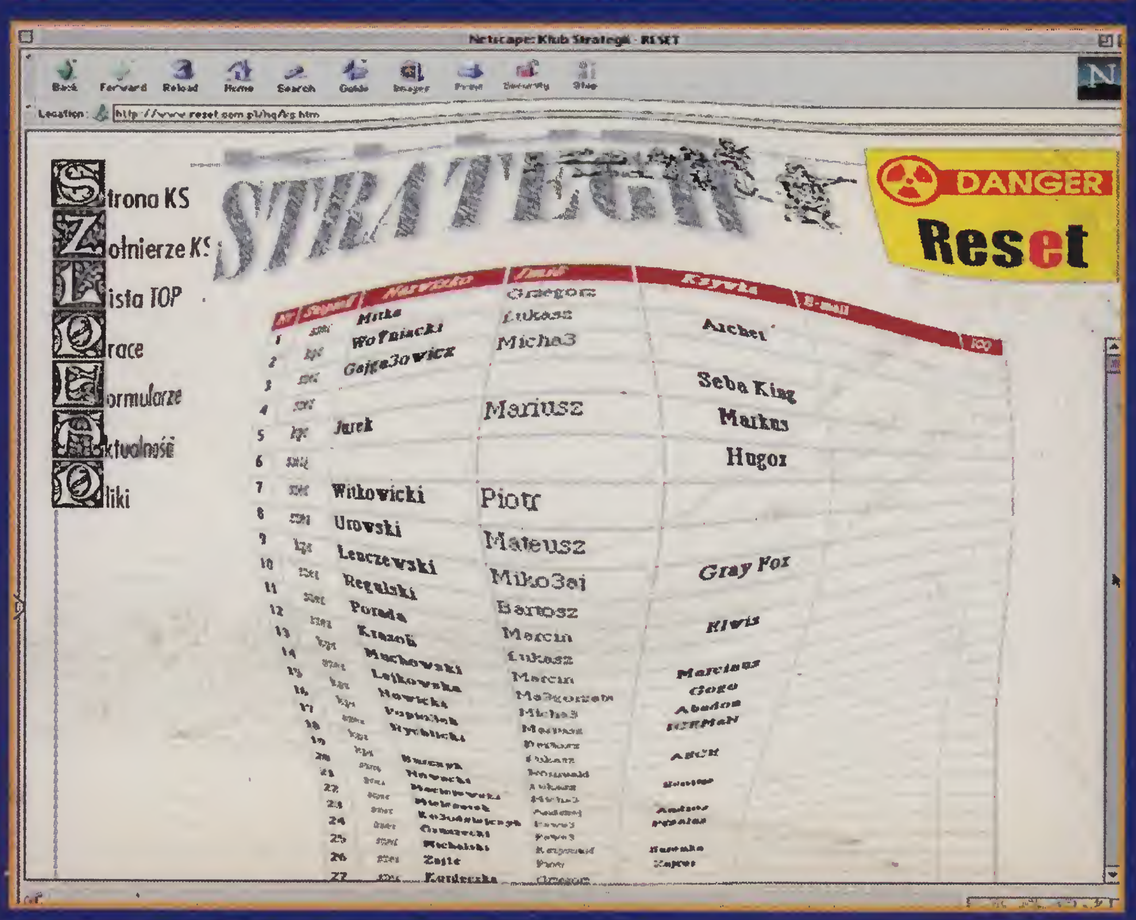
Markowi Makoli, Piotrowi Maćkowskiemu, Pawłowi Kani, Piotrowi Sączewskiemu (wyróżnienie!), Łukaszowi Białonodze, Janowi Śniateckiemu, Bartłomiejowi Szostakowi, Piotrowi Pełzowskiemu, Michałowi Ponińskiemu, Bartoszowi Krotochwilowi, Kamilowi Budzyńskiemu, Maciejowi Chojeckiemu (wyróżnienie!), Karolowi Rymowiczowi, Karolowi Biniekowi, Adamowi Łukasikowi, Bogdanowi Góreckiemu, Archerowi, SXATowi, LUKXowi, oraz PRO chcę w tym miejscu podziękować i wszystkich pozdrowić.

TERCJO:

LISTA PRZEBOJÓW

1. Total Anihilation
2. Earth 2140
3. Civilization 2
4. Age of Empire
5. Warcraft 2
6. C&C, MYTH
7. Incubation





8. Gettysburg
9. Red Alert
10. Constructor, Panzer General 2
11. Close Combat, Dark Colony, Dungeon Keeper, Heroes of Might & Magic, Panzer General
12. 7th Legion, Clash, Heroes of Might & Magic, Imperialism, Jurrasic War, Polanie, Starcraft, UFO Enemy Unknown, Wages of War, Warhammer SOTR, X-COM Apocalypse, Z

I tak powoli wszystko się klaruje, nie mamy jeszcze pewnego faworyta, ale widzę tendencję zmierzającą nie do gry w nowości, ale w stare i dobrej jakości przeboje sprzed roku czy dwóch. Total Annihilation walczy z EARTH 2140 o prymat i wątpię, aby przed wakacjami coś się wyjaśniło — chyba że zalejecie mnie typami do listy. Warcraft 2 spadł na piąte miejsce — czyżby odchodził od naszych komputerków?

Jedna uwaga, głosować możecie tylko na jedną grę, nie przysyłajcie mi typów w stylu „głosuję na Age of Empires, Gettysburg i Stars" — w takich przypadkach nie wiem co mam wybrać i zawsze wybieram pierwszą możliwość, czyli w tym przykładzie Age of Empires. Ustaliliśmy że lista nie jest jeszcze dzielona na kategorie. W tym miejscu chciałbym wyróżnić sierż. HUGOXA za niesamowitą aktywność w Klubie (za co zresztą nagrodziłem go awansem) — nie ma miesiąca żebym nie otrzymał od niego materiałów, zgłoszeń na listę czy zwykłych informacji jak leci. Taka postawa mi się podoba — bierzcie z niego przykład żołnierze. Już niedługo dla niego, jeśli tak będzie trzymał — przejście do następnego korpusu murowane!

QUARTO:

Zarządziłem nową ideę — jest ona wynikiem pomysłu podsuniętego mi przez jednego z żołnierzy. Niestety odnosi się ona tylko do połowy klubowiczów. Ni mniej ni więcej, założyłem na stronie WWW bazę ludzi chcących grać przez Internet z innymi w swoje ulubione gry strategiczne. Podawajcie swoje dane (e-mail, UIN czy stały numer IP) oraz nazwy gier, w które chcielibyście się zmierzyć z innymi Internetautami. Nasza strona w krótkim czasie może się stać największą w Polsce bazą ludzi szukających przeciwników do gry po Sieci. Dla drugiej połowy żołnierzy, nie posiadającej dostępu do ogólnoświatowej sieci, mam tylko jedną radę — kupcie sobie modem, jego koszt (mowa o prędkości 28.880 kbps) nie przekracza 300 zł a koszt połączenia za 3 minuty to tylko 22 gr. Może nie jest to bardzo tanio, ale drogo również nie, a przy rozsądnym korzystaniu z Internetu nie wychodzi nie więcej niż 50-100 złotych miesięcznie. Jest to niesamowite „okno na świat", zresztą nie muszę chyba nikogo przekonywać o zaletach płynących z posiadania dostępu do zasobów informacyjnych z całego świata!

Często prosicie w swoich listach o odpis, niestety ze względów czysto prozaicznych — brak możliwości odpisania na wszystkie listy — nie mogę tego uczynić. Staram się na wszystkie możliwe pytania odpowiadać na łamach klubu, ale z drugiej strony nie mogę odpowiedzieć tutaj na pytania w stylu „co zrobić w grze X w levelu Y". Gdybym odpowiedział jednej osobie, to pozostałe byłyby pokrzywdzone — po prostu nie mogę nikogo faworyzować. Wszystkie sprawy tego typu załatwiajmy na stronie WWW. Wiem, że nie każdy ma dostęp do Internetu, ale strona nasza ukazuje się na krążku RESET CD, więc nie ma z tym problemu. Jeśli tego chcecie, stworzę na stronie WWW kącik poświęcony pomocy dla potrzebujących — powiedzmy „FIRST AID" — a tam każdy będzie mógł napisać jaki ma problem i prosić innych (lub mnie) o pomoc. Chyba takie rozwiązanie będzie najlepsze?

Ostatnio nadesłaliście mi „od metra" cheatów, tipsów i tym podobnych oszukiwajek — wiem, że prosiłem o materiały do klubu, a między innymi tipsy, ale nie sądziłem że stanie się to JEDYNĄ zawartością listów do Klubu, czyżby zaniknął duch walki w narodzie? Wolę myśleć, że w ten sposób próbujecie pomóc potrzebującym słabszym kolegom. Innej myśli po prostu do siebie nie dopuszczam! Z drugiej strony jeśli chcecie, to wszystkie te nadesłane materiały mogę umieścić na specjalnej podstronie WWW w Klubie. Czy tego chcecie? Pióra w dłoń czy klawiatury na stoły i do roboty — dajcie mi znać!

Na koniec, już na luzie, opowiem anegdotkę o wojsku i dowódcach.

Oficer ogłasza zbiórkę i cała kompania biegnie na plac apelowy, w pośpiechu stają w szeregu i czekają na dowódcę. Ten spokojnym krokiem zbliża się i patrząc krytycznie na żołnierzy krzyczy: „Czemu ten szereg jest krzywy?!?!!" — Cisza. Jeszcze raz krzyczy „czemu ten szereg jest krzywy??!", nagle z tylnego szeregu słychać „bo Ziemia jest okrągła!". Oficer zdenerwowany wrzeszczy:

– Kto to powiedział???

– Mikołaj Kopernik — odpowiada ktoś

– Szeregowy Kopernik, wystąp!

– Kopernik nie żyje — odpowiada ten sam głos.

– To czemu nikt mi wcześniej o tym nie zameldował?!?!? — denerwuje się oficer.

Drodzy żołnierze, mam nadzieję że nigdy, przenigdy nie pójdziecie w ślady tego tutaj, oficera. Uczcie się, grajcie i uczcie się grając:)

Podpisano: dowódca RESET HQ

Marszałek Sathorn

SPOCZNIJ!

„Nie wiem jak będzie wyglądała Trzecia Wojna Światowa ale w Czwartej będzie się walczyło za pomocą maczug i włóczni".

Albert Einstein

Koniec

8 sierpnia 1945 około 60.000 ludzi w Hiroshimie umarło w jednym, straszliwie morderczym rozbłysku energii uranowej bomby „Little Boy", zrzuconej z bombowca „Enola Gay". „Fat Man" zrzucony na Nagasaki 9 sierpnia zebrał równie straszliwe żniwo śmierci. W wyniku eksplozji tej plutonowej bomby zginęło około 40 000 ludzi.

POCZĄTEK

Jednak to nie „Chłopczyk" i „Grubas" były pierwsze na świecie. Cała historia rozpoczęła się w 1942 roku, kiedy to Amerykanie skompletowali zespół czołowych naukowców z całego świata. Zamówienie: produkcja broni o niespotykanej dotąd sile rażenia. Nikt tego jeszcze nie nazywał bronią jądrową, zresztą nikt nawet nie miał pojęcia, czy plan się uda. Ze względu na militarny i strategiczny charakter całego przedsięwzięcia przedsięwzięcie zostało maksymalnie utajnione. Tylko nieliczni wtajemniczeni wiedzieli, co właściwie oznacza kodowa nazwa

„MANHATTAN PROJECT"

Nazwa wzięła się od nowojorskiej wyspy Manhattan. Właśnie tam mieściła się siedziba Inżynieryjnego Wydziału Armii Stanów Zjednoczonych, gdzie prowadzone były początkowe prace nad nową bronią.. Realizacja projektu trwała 4 lata (1942 — 1946), jego całkowity koszt wyniósł około 1.8 miliarda dolarów amerykańskich. W przeliczeniu na dzisiejszą wartość tej sumy, wyniosłoby to około 20 miliardów dolarów. Koszty jednak w tym przypadku nie grały większej roli. Sama bomba to nie wszystko — w pośpiechu opracowywane i doskonalone były technologie, które pozwalały na produkcję odpowiedniego materiału rozszczepialnego. Bez odpowiednio przetworzonego materiału nie było co marzyć o produkcji bomby. Zresztą koszty w czasie wojny nie mają znaczenia: chodzi o przeżycie. A czas naglił, nie tylko Amerykanie próbowali zbudować bombę.

Drugiego września 1939 roku, zaraz na początku Drugiej Wojny Światowej, prezydent USA Franklin Delano Roosevelt otrzymał list podpisany przez Alberta Einsteina oraz kilkunastu innych naukowców. List mówił o wysiłkach nazistów skierowanych ku oczyszczeniu uranu U-235. Ostrzegał, że działania te mogą doprowadzić do zbudowania bomby atomowej przez Niemców. Prezydent szybko zrozumiał grozę sytuacji. Uznał, że nie należy lekceważyć Adolfa Hitlera — można go tylko prześcignąć i zniszczyć. Sama produkcja uranu potrzebnego do budowy bomby jest bardzo skomplikowana, konwersja rudy uranowej w czysty uran dokonywana jest w stosunku 500:1, ale uran ten jeszcze nie nadaje się do produkcji bomby. Aby się nadawał, należy go uzdatnić. W tamtych czasach fizyka jądrowa na szczęście dopiero raczkowała, podobnie związane z nią rozwiązania technologiczne — wszystko opierało się na teorii, a nie praktyce.

Ludzi, którzy orientowali się w zagadnieniach fizyki jądrowej było wówczas tak niewielu, że do ich zliczenia wystarczały palce dwóch rąk. Nie zapominajmy jednak, że Niemcy także próbowali pozyskać dla siebie czołowych światowych naukowców. Amerykanie zdołali zebrać w pełni kompetentny zespół, poczynając od „zwykłych" inżynierów i projektantów, a kończąc na ówczesnych sławach światowych w dziedzinie fizyki jądrowej. Między innymi w „jądrowym zespole" znaleźli się Niels Bohr, Enrico Fermi, Joseph Carter, Richard Freyman oraz Robert Oppenheimer. Każdy z nich był uznanym autorytetem w swojej dziedzinie. Razem stworzyli zespół ludzi wzajemnie się uzupełniających i to nie tylko pod względem wiedzy. Mieli przecież pracować w warunkach stresu emocjonalnego i ciągłego napięcia. Potrzebne było tak umiejętne dobranie ludzi, aby sami ze sobą nie stworzyli mieszanki wybuchowej, która śmiało mogła zastąpić projektowaną bombę. Nie byli to przecież sami Amerykanie, Enrico Fermi czy Niehls Bohr byli obcokrajowcami. Zresztą ten ostatni o mało co, a zostałby przez Niemców zmuszony do prac nad bombą atomową. Uciekł jednak do Stanów Zjednoczonych, gdzie został zaproszony do uczestnictwa w projekcie. Amerykanom nie odmówił. Po wojnie został orędownikiem wykorzystania energii jądrowej do celów pokojowych.

EFEKT

W wyniku pracy zespołu „Projektu Manhattan" wyprodukowano trzy bomby. Dwie ostatnie znamy doskonale i wątpię, aby kiedykolwiek zostały zapomniane — to właśnie „Little Boy" i „Fat Man". Natomiast pierwsza na świecie bomba atomowa wcale nie była bombą w dosłownym tego słowa znaczeniu. Była to po prostu kula o średnicy około 1.80 m, opleciona kablami i małymi skrzyneczkami

Sathorn

bomba

kontrolnymi i sterującymi. Nazwano ją „gadżetem" — bardziej przypominała monstrualnych rozmiarów orzech kokosowy niż bombę. Gadżet posłużył do „próbnej" eksplozji.

Na pierwszy w świecie test broni jądrowej przeznaczono miejsce o nazwie kodowej „Trinity" na pustyni Los Alamos w Stanach Zjednoczonych. Specjalnie do tego testu zbudowano trzydziestometrowej wysokości wieżę, na której szczycie umieszczono „gadżet". Nikt nie wiedział, jak naprawdę zachowa się taka bomba. Nikt nie miał stuprocentowej pewności czy zadziała — a co najważniejsze, jak zadziała. Obserwatorzy (głównie wojskowi) rozmieszczeni zostali w różnych odległościach od bomby. Jako ciekawostkę podam fakt, że żołnierzom obserwującym eksplozję nie wydano przyciemnionych okularów! Nikt chyba nie zdawał sobie sprawy z mocy takiego wybuchu oraz (co jest pewne!) z towarzyszących eksplozji jądrowej zjawisk ubocznych. Nikogo więc nie zdziwi fakt tymczasowego oślepienia przez błysk wybuchu żołnierzy umieszczonych w odległości 9 kilometrów od epicentrum. Inni obserwujący natomiast zostali powaleni falą uderzeniową. Twórcy bomby nie spodziewali się takiej mocy, skoro pozwolono na obecność żołnierzy w tak niewielkiej odległości. A może była to część testu?

Test na pustyni odbył się 16 lipca 1945 o godzinie 5:29:45, a więc już po zakończeniu wojny w Europie! Czyżby musztarda po obiedzie? Nie, przecież wysiłek twórczy i pieniądze podatników nie mogły pójść na marne. Na to oficjele ze Stanów Zjednoczonych nie mogli sobie pozwolić! Kończyła się jedna wojna — podział świata powojennego już się dokonał. Tylko Japonia nie dokonała jeszcze kapitulacji, ale była to już tylko kwestia miesięcy. Zacząć się natomiast mogła druga wojna. Amerykanie wiedzieli, że mają już innego wroga niż Hitler czy Hirohito. Wuj Sam uznał, że przyszedł czas na demonstrację siły, na pokazanie kto tu rządzi! Na spotkaniu w Poczdamie prezydent USA powiedział Stalinowi, że posiada najpotężniejszą broń na świecie. Przyszedł czas, aby ze smyczy spuścić straszliwych

DWÓCH BRACI

„Na liście najbliższych japońskich celów, wytypowanych do zaatakowania bombami atomowymi, prócz miast Hiroshimy, Kokury i Niigaty znajdowało się także japońskie miasto świątyń — Kioto. Gdy profesor Reischauer, rzeczoznawca do spraw Japonii, który pracował wtedy w jednym z działów wojskowej służby informacyjnej, dowiedział się o tym, wpadł wstrząśnięty do biura swego szefa, majora Alfreda MacCormacka, i ze wzburzenia wybuchnął płaczem. MacCormack, adwokat nowojorski, człowiek wykształcony — wymógł na ministrze wojny Stimsonie, że miasto Kioto zostanie „ułaskawione" i skreślone z listy „celów" — Robert Jungk „Jaśniej niż tysiąc słońc"

Projekt Manhattan miał za zadanie zbudowanie broni, która mogłaby powstrzymać ekspansję Adolfa Hitlera. Broń zbudowano, ale Hitler już nie żył, a Trzecia Rzesza nie istniała. Użycie bomby A miało charakter bardziej propagandowy niż strategiczny. Czy Japonia pod koniec 1945 roku stanowiła jakiekolwiek zagrożenie? Odpowiedź brzmi NIE! Wybuchy bomb nad Hiroshimą i Nagasaki miały wymiar polityczny, znaczyły one mniej więcej tyle: „Nie zaczynajcie z nami bo możemy was zetrzeć na proch!". I nie chodziło w tym ostrzeżeniu o Japończyków. Zrozumiałbym użycie takiej bomby, gdyby Japonia była wówczas taką potęgą jak jeszcze w 1943 roku, kiedy jej gospodarka stała na najwyższym poziomie, a brzegom Wysp Japońskich nic nie zagrażało. Wtedy użycie broni atomowej mogłoby przechylić szalę zwycięstwa na stronę Ameryki. Wybuch bomby jądrowej jest potężną erupcją energii, której nic nie zdoła zatrzymać. Towarzyszy jej do tego emisja radioaktywna, której skutki są widoczne przez wiele lat. Do dzisiaj Japończycy umierają na chorobę popromienną.

WCZORAJ, DZIŚ, JUTRO

Wczoraj były to tylko dwie bomby o sile od 1/100 do 1/1000 DZISIEJSZYCH ładunków nuklearnych. Dokonały strasznych zniszczeń i zabrały wiele istnień ludzkich. Dwie bomby o niewielkiej jak na dzisiejsze czasy mocy zniszczyły w przeciągu sekund dwa duże miasta. Dzisiaj sama tylko amerykańska flota okrętów podwodnych dysponuje arsenałem zdolnym kilkakrotnie unicestwić życie na naszej planecie. Jutro rodzaj ludzki może spotkać totalna zagłada. Wystarczy nacisnąć guzik...

Johny

Szczęki zakreśliły w powietrzu obszerne koło. Johny ziewnął. Ranek ten nie różnił się niczym od pozostałych ranków, którymi dane mu było budzić się tego roku. Johny nie miał nic do stracenia, więc pomyślał — „Wskrzeszę w sobie artyzm i napiszę wiersz". Kolejne dwa dni spędził zamknięty w swojej komfortowej daczy rozmyślając, dumając i mniemając. Wszystko po to, by wskrzesić w sobie artyzm. Jak się okazało, nie na darmo.

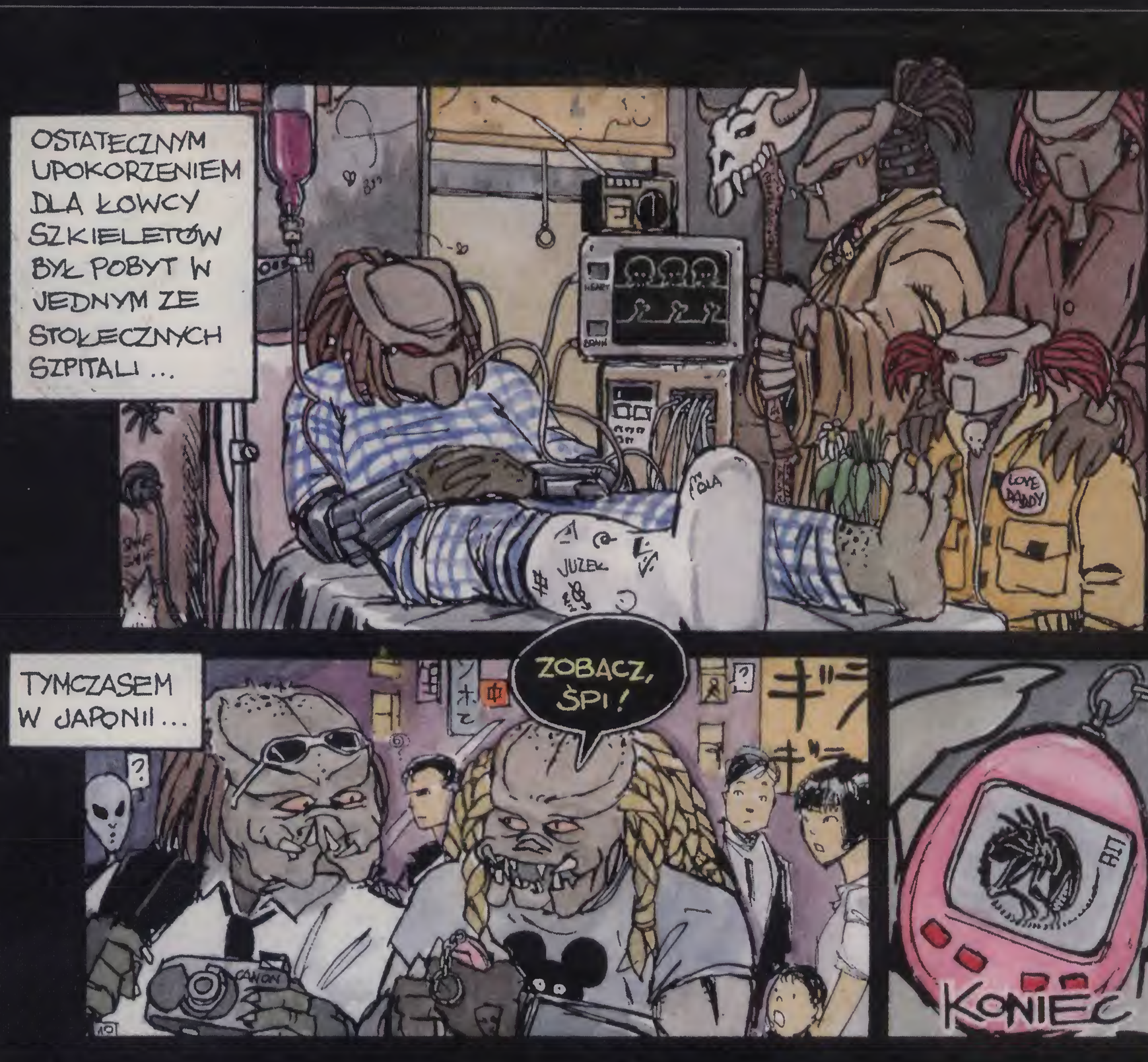
Dużo czasu zajęło Johnemu wybranie gatunku. Nie chciał, by był to kolejny wiersz z patosem czy rymowanka dla naiwnych przedszkolaków. Zastanawiał się czy lepiej będzie stworzyć sonet z elementami poematu lirycznego, czy też wystylizować epigramat na bajkę. Ostatecznie zdecydował się na spontaniczne łączenie form i już w tym momencie poczuł się przełomowo, a wręcz odkrywczo.

Nim przystąpił do płodnego wysiłku, przyjął kilka konstruktywnych założeń. Po pierwsze, nie chciał stać się klasykiem. Nie chciał, by mówiono o nim w szkole, by był rozpoznawany na ulicy. Nie życzył sobie też, by początkujący poeci naśladowali jego styl, a zakochani miast mówić do siebie słowami, mówili do siebie wierszcytatami. I tak, niepostrzeżenie, Johny zaczął rymować.

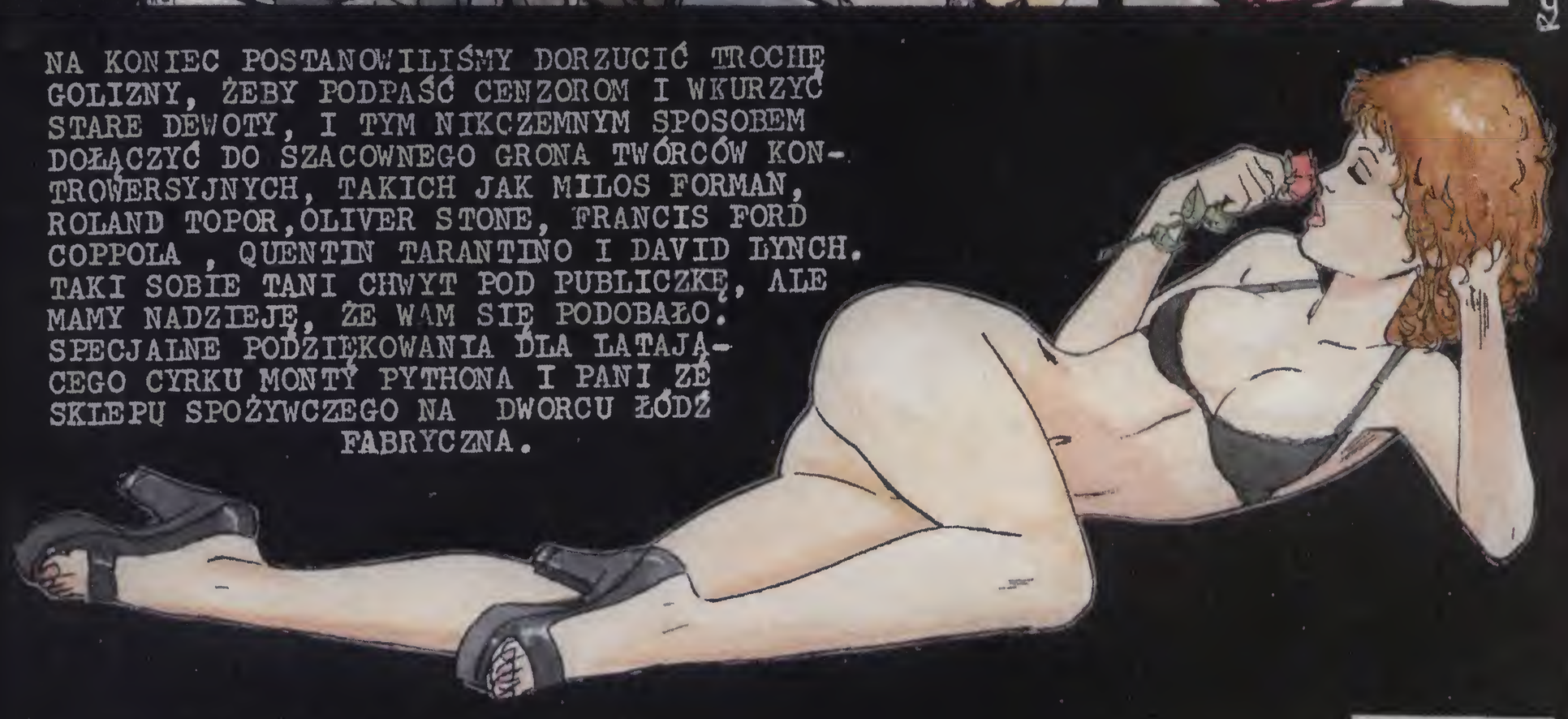
Wziął do ręki zeszyt i wyrwał z niego tabula rasę. Ta jednak długo pozostawała niezapisana, ponieważ Johny nie mógł wyzwolić się z jednego ograniczenia — nie wiedział jakich słów i w jakiej konfiguracji używać, żeby krytycy nie dopatrzyli się treści, których tam nie ma, a już na pewno takich, których Johny nie chciał przekazać.

ADLER PIĄTKOWSKI

PO TYM PRZYDŁUGIM WSTĘPIE PRZECHODZIMY DO WŁAŚCIWEJ AKCJI . ZAPRASZAMY !



NA KONIEC POSTANOWILIŚMY DORZUCIĆ TROCHĘ GOLIZNY, ŻEBY PODPAŚĆ CENZOROM I WKURZYĆ STARE DEWOTY, I TYM NIKCZEMNYM SPOSOBEM DOŁĄCZYĆ DO SZACOWNEGO GRONA TWÓRCÓW KONTROWERSYJNYCH, TAKICH JAK MILOS FORMAN, ROLAND TOPOR, OLIVER STONE, FRANCIS FORD COPPOLA , QUENTIN TARANTINO I DAVID LYNCH. TAKI SOBIE TANI CHWYT POD PUBLICZKĘ, ALE MAMY NADZIEJĘ, ŻE WAM SIĘ PODOBAŁO. SPECJALNE PODZIĘKOWANIA DLA LATAJĄCEGO CYRKU MONTY PYTHONA I PANI ZE SKLEPU SPOŻYWCZEGO NA DWORCU ŁÓDŹ FABRYCZNA.



– wiadomość z ostatniej chwili: z prosektoriów szpitali miejskich w tajemniczy sposób znikają zwłoki! Czyżby INWAZJA PORYWACZY CIAŁ? NOC ŻYWYCH TRUPÓW? PŁONĄCY WIEŻOWIEC? EKSTRADYCJA? TITANIC II ? A może po prostu dzieło zboczeńca? Będziemy Państwa informować.

a teraz zapraszamy na nowy program redaktora Wołoszańskiego: "z archiwum XX"

Adam z raju

Poęta

Po dłuższym namyśle Johny przemógł kryzys. Chwycił za długopis z ruchomą kulką. Wziął głęboki oddech, zarzucił kaptur szlafroka na głowę i zaczął pisać. Litery układały się w wyrazy, wyrazy w zdania, zdania tworzyły wersy, wersy — strofy. Wszystko w zgodzie z zasadami podręcznika dla niecierpliwych i ambitnych „ Jak być poetą, by nie zostać noblistą".

Johny nie jadł i nie pił przez parę dni. Od pisania odrywał się tylko na krótkie chwile i na trochę dłuższe momenty. Oglądał wtedy program telewizji „ DUBAI". To go relaksowało.

Gdy skończył dzieło był wyczerpany, ale szczęśliwy. Podniosłym głosem przeczytał ostatnie wersy.

„Mam na rękach sznyty, gdyż gryzą mnie moskity"- zakończenie brzmiało imponująco, zwłaszcza w kontekście zuchwałego tytułu, który brzmiał: „Nie ma tego Johnego, coby nie wyszło na dobre". Szczerze usatysfakcjonowany, poeta zasnął. Drzemka przyniosła szereg nowych pomysłów. Johny zanegował wszystkie wcześniejsze konstruktywne założenia. Potem sięgnął po książkę telefoniczną, gdzie znalazł numer do autorów chwytliwych i nagradzanych melodii. Intuicyjnie wyczuwał, że jego poemat okraszony dźwiękiem może stać się oskarową propozycją do letnich dyskotek.

Konkurs

Czyżby piłka kopana rządziła...? Jasne! Mecze, śpiewy, pełne stadiony, rzuty karne i czerwone kartki. Lubicie to? Kręci was głos podekscytowanego spikera? Dajcie upust swoim fascynacjom!

Ogłaszamy wraz z firmą IPS Computer Group konkurs na:

Najlepszą relację z meczu piłki nożnej

a) meczu obejrzanego w telewizji / na żywo

b) meczu rozegranego na boisku

c) meczu rozegranego przy pomocy gry World Cup 98

Najlepsze, najbardziej profesjonalne i odjechane relacje nagrodzimy 5 grami WORLD CUP 98!!

Następnych dziesięciu komentatorów sportowych dostanie gry!! A według naszego uznania przydzielimy gadżety i drobiazgi od firmy IPS CG.

Zatem... komentujcie! Rozwiązanie konkursu w numerze wrześniowym, termin przysyłania relacji: 31 lipca 1998 r.

IPS COMPUTER GROUP SP Z O.O.

INSTRUKCJA OBSŁUGI PRASOWANKI

1 Tkaninę przeprasować 20s w temp. 180°C
2 Położyć prasowankę obrazem do tkaniny
3 Prasować w temp. 180°C przez 10 sekund
4 Natychmiast usunąć papier — na gorąco
5 Tkaninę pozostawić do wystygnięcia

Pranie

1 Prać w temperaturze do 40°C
2 Można prać w pralce ale **nie suszyć w maszynie**
3 Prasować wyłącznie po lewej stronie
5 Nie czyścić chemicznie

BEZPIECZEŃSTWO:

Nie zawiera żadnych niebezpiecznych składników. W czasie prasowania nie wydziela żadnych toksycznych lub nieprzyjemnych zapachów.

Jaka piękna

katastrofa

Każdy lubi popatrzeć na ekstremalne wyczyny. Przyjrzyjmy się zatem człowiekowi, który wybudował z kolegami niezwykłą konstrukcję wytrzymującą 358 kilogramów nacisku. Jan Szczęsny, uczeń drugiej klasy IX LO w Gdańsku, „skleił" ją z piętnastu gram rachitycznych listewek...

Franki: Skąd wiedziałeś jak zabrać się za taką konstrukcję?

Johny: Ogólnie przyjęte schematy budowy kratownic są widoczne w każdym mieście. Trzeba się im przypatrzyć, mniej więcej znać zasady fizyki. I to wszystko.

Franki: Nie musiałeś znać bardziej skomplikowanych praw fizycznych?

Johny: Nie — wystarczy pomyśleć i rozrysować siły działające na konstrukcję.

Franki: Od czego zaczęliście projektowanie?

Johny: Na samym początku siadłem z kolegą i obliczyliśmy ile drewna możemy zużyć. Cała sztuka, oprócz rozrysowania działających sił, polega na idealnym wypoziomowaniu. Musieliśmy także jak najwydajniej rozplanować umiejscowienie i kąty przewiązek łączących filary. Podstawa miała 9,5cm x 9,5cm a wysokość wynosiła 20,5 cm.

Franki: Niewątpliwie 358 kilogramów to imponujący wynik, ale czy to już maksimum możliwości?

Johny: Nie jestem pewien, ale myślę, że uda się nam wyciągnąć trochę więcej. Nie mieliśmy dostępu do żadnych programów komputerowych, wszystko powstawało na papierze i w głowach.

Franki: Rozumiem, że drewno, z którego używałeś jest stosowane powszechnie.

Johny: Używaliśmy balsy. Jest to drewno szeroko stosowane w modelarstwie. Jest bardzo lekkie i dosyć wytrzymałe.

Franki: Ze względu na ciężar, dawałeś pewnie jak najmniej kleju?

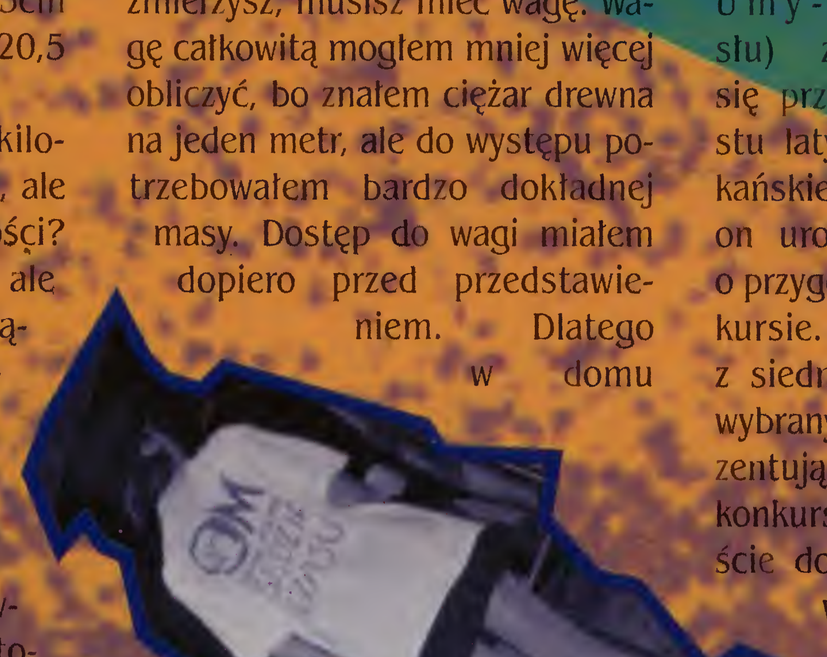
Johny: Waliłem jak najwięcej kleju, rozprowadzałem go jak najrówniej, żeby każdy fragment listewki był sklejony. W czasie testów nogi łamały się w miejscach rozklejonych.

Franki: Testów?

Johny: Dla nas liczyła się konstrukcja złamana, a nie zbudowana. Właśnie tak uczyliśmy się budować. W sumie starczyło tylko osiem testów, aby uzyskać w miarę optymalną wytrzymałość.

Franki: Pewne elementy konstrukcji kończyłeś sklejać tuż przed przedstawieniem. Czemu?

Johny: Konstrukcja musiała mieć 15 gramów. Na oko tego nie zmierzysz, musisz mieć wagę. Wagę całkowitą mogłem mniej więcej obliczyć, bo znałem ciężar drewna na jeden metr, ale do występu potrzebowałem bardzo dokładnej masy. Dostęp do wagi miałem dopiero przed przedstawieniem. Dlatego w domu przygotowałem wersję lekką i ciężką, do konkursu wystawiliśmy tę pierwszą. Przed samym występem doklejałem jedynie rzeczy, które nie wymagały dużej precyzji. Trzęsły mi się ręce i bardzo łatwo można było coś uszkodzić. Potem całość wysuszyłem, okazuje się, że dzięki suszarce zmniejszyłem ciężar o jakieś 0,7-1 gram — to dużo. Gdyby po suszeniu nasza konstrukcja zbyt długo stała na powietrzu i ważyłaby na przykład 15,1 grama, to dostalibyśmy punkty karne.



Franki: Opowiedz teraz o idei Odysei Umysłu, podczas której wystawialiście swoje dzieło.

Johny: Pomysł OU (Odysei Umysłu) zrodził się przed dwudziestu laty w głowie amerykańskiego nauczyciela zpt. Chciał on urozmaicić naukę w szkole o przygodę, jaką jest udział w konkursie. Drużyny składające się z siedmiu członków opracowują wybrany przez siebie temat i prezentują rozwiązania na corocznym konkursie. Liczy się twórcze podejście do problemu i wkład pracy w staranne przygotowanie przedstawienia. OU rozwija się na całym świecie i jest poważną organizacją (kodeks, lista członkowska itp. itd.). W Polsce działa dopiero od siedmiu lat i na razie skupia się wokół Trójmiasta.

Franki: Opowiedz dokładniej co trzeba było zaprezentować na konkursie.

Johny: Poruszane były cztery zagadnienia. Tytuł naszego problemu to „zamaskowana struktura". Polegało to na stworzeniu przedmiotu, w środku którego należało zamaskować stawetną konstrukcję. Konkurs polegał także na wymyśleniu i odegraniu przedstawienia. W pewnym momencie przystąpiliśmy do testowania wytrzymałości konstrukcji. Na początku kładliśmy „dwudziestki piątki". Widownia była przyzwyczajona do maksymalnie czterech ciężarów (jedna konstrukcja pękła pod jednym). Po 300 kg widownia patrzyła już tylko na tester, pomimo że przedstawienie toczyło się dalej. Nałożyliśmy ciężary do końca rury testera, więc wzięliśmy jeszcze rurę przedłużającą i znowu nałożyliśmy na nią na maxa. Wtedy sędzia nie pozwolił dokładać już więcej, bo niby było to niebezpieczne. Przedstawienie wymuszało połamanie konstrukcji, więc Michał, z którym współpracowałem, przycisnął ją ręką.

I tyle. Impreza, o której mowa, odbyła się 28 lutego w Gdańsku. Dlaczego więc piszemy o niej teraz? To proste: chcieliśmy pokazać, że niszczenie własnego dzieła może być dla Twórcy częścią większej kreacji...

OD POCZĄTKU DO KO

Michał Mazurkiewicz

„Jedni twierdzą, że świat nasz
zginie w morzu ognia.
Inni — że pod pokrywą lodu.
Temperatura żądzy nie jest
zbyt lodowata —
Wiem coś o tym, więc trzymam
z prorokami ognia."
Robert Frost

Wedle teorii wynikającej z ogólnej teorii względności Einsteina, na początku było

WIELKIE BUM

Cała nasza czasoprzestrzeń wyłoniła się z jednego małego punktu. Punktu, który według fizyka Stephena Hawkinga miał tak wielką gęstość, że nie miały w nim zastosowania żadne znane nam prawa fizyki.

Nastąpił Wielki Wybuch. Z punktu wyłoniły się czas i przestrzeń (punkt nie ma wymiarów, więc wszystko powstało z... niczego!). Zegar ruszył, przestrzeń zaczęła błyskawicznie się rozszerzać. Materia i energia wypełniły wielowymiarową przestrzeń. W chwili narodzin wszechświat miał nieskończenie wysoką temperaturę, a w sekundę po powstaniu, jego temperatura wynosiła 10 miliardów stopni (dla porównania — temperatura we wnętrzu Słońca jest około tysiąca razy mniejsza). Zakłada się, że wszechświat ma geometrię czasoprzestrzeni Friedmanna, czyli w miarę rozszerzania się jego temperatura maleje (gdy promień wszechświata wzrasta dwukrotnie, temperatura spada o połowę). Temperatura jest miarą średniej energii (prędkości) cząsteczek. W wysokiej temperaturze cząstki materii poruszają się tak szybko, że przezwyciężają siły jądrowe i elektromagnetyczne, nie mówiąc już o wzajemnym przyciąganiu. Wystarczy jednak, że temperatura zacznie maleć, a cząstki zaczynają się nawzajem przyciągać i łączyć (tak jak dwoje obrażonych na siebie Eskimosów na biegunie: każde idzie osobno, ale gdy przemrożą sobie ciepłe gatki, pogodzą się i nawzajem zaczną się ogrzewać ciałem).

PIERWSZE GODZINY I MILION LAT PRZERWY

Mniej więcej w sto sekund po wielkim wybuchu temperatura spadła do miliarda stopni. W takich warunkach protony i neutrony mają zbyt małą energię, by przezwyciężyć mocne oddziaływania jądrowe i — zaczynają się łączyć. W ten sposób powstały jądra atomów wodoru, deuteru, helu, litu i berylu.

Powstawanie tych pierwiastków trwało bardzo krótko i zaledwie po kilku godzinach od wielkiego bum ustała ich produkcja. Był to moment przystankowy dla całej czasoprzestrzeni. Przez następne milion lat cały wszechświat zrobił sobie przerwę i nic innego nie robił, jak tylko dalej się rozszerzał. W wyniku tego procesu temperatura spadła jeszcze bardziej, aż osiągnęła taki poziom, w którym elektrony nie miały wystarczającej energii, by pokonać przyciąganie elektromagnetyczne protonów, więc wskoczyły na orbity atomowe i z jądrami utworzyły atomy. Wszechświat dalej się rozszerzał, z tym że rejony, w których występowały atomy, rozszerzały się wolniej w wyniku działania siły hamującej — siły przyciągania między atomami. W wyniku rozszerzania i dalszego spadku temperatury, energia atomów tak zmalała, że rejony wypełnione materią przestały się w pewnym momencie rozszerzać, a zaczęły się kurczyć (zwyciężyła siła przyciągania między cząstkami). Skutkiem tego było zapoczątkowanie ruchu rotacyjnego obszarów wypełnionych materią — efekt kręcącego się łyżwiarza (gdy łyżwiarz przykłada ręce wzdłuż tułowia zaczyna się szybciej kręcić wokół własnej osi).

W pewnym momencie, powstająca siła odśrodkowa kręcącego się rejonu z materią zrównoważyła siły przyciągające i obszar przestał się kurczyć (ruch rotacyjny oczywiście pozostał). W ten sposób powstały, przypominające dyski, rotujące galaktyki.

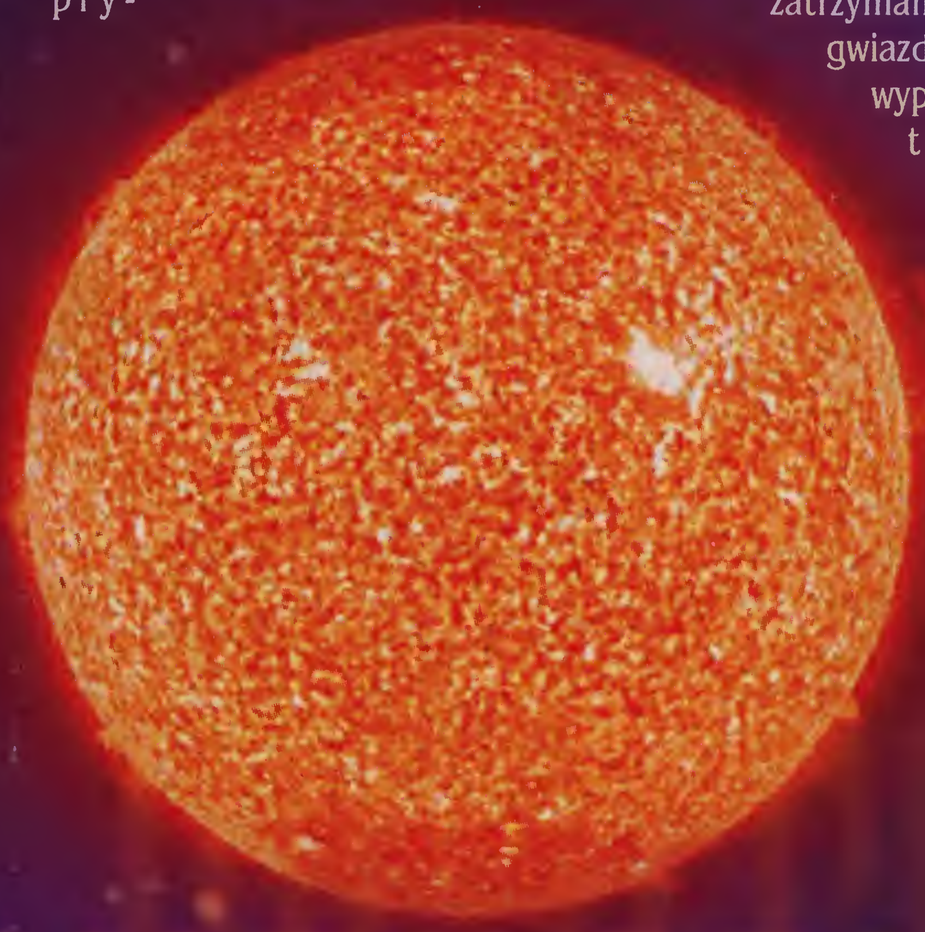
NIECH POWSTANIE... ZIEMIA I INNE CIAŁA NIEBIESKIE

Wszechświat rozszerzał się nieubłaganie i z biegiem czasu hel i wodór zaczął gromadzić się w galaktykach w mniejszych rejonach,

KONIEC WSZECHŚWIATA

pod postacią „chmur".

Chmury, w wyniku działania grawitacji, zaczęły się zapadać. W miarę jak cząsteczki w chmurach się przyciągały, wzrastała gęstość obłoków i rosła prędkość i ilość zderzeń między cząsteczkami, rosła więc ich temperatura, aż osiągnęła taki poziom, przy którym mogły nastąpić reakcje syntezy jądrowej. Procesowi temu towarzyszyło powstawanie ogromnych ilości ciepła powodującego wzrost ciśnienia i w rezultacie zatrzymanie kurczenia się chmur gazowej materii w galaktyce. Tak skurczone chmury potrafią utrzymywać się przez bardzo długi czas, bez przerwy zamieniając wodór w hel. Skurczychmury to po prostu gwiazdy. Gwiazdy te po pewnym czasie wyczerpały zapas swojego wodorowego paliwa i zaczęły się zapadać tworząc supernowe. (patrz powstawanie Czarnych Dziur — Reset nr 2/98). W wyniku kolejnego wzrostu temperatury, supernowe wybuchały, wyrzucając w przestrzeń kosmiczną część swoich ciężkich pierwiastków. Pierwiastki te gromadziły się w chmury, tworząc surowce do budowy gwiazd następnej generacji lub (zimniejszych) planet.



Nasze Słońce zawiera około 2% ciężkich pierwiastków i jest gwiazdą drugiej lub trzeciej generacji, uformowaną około pięciu miliardów lat temu. Słońce powstało z części chmury gazu pozostałej z wybuchu supernowych, a z jej pozostałej części powstały planety Układu Słonecznego, w tym Ziemia.

Ziemia z początku była bardzo gorąca i nie miała atmosfery. Dopiero po pewnym czasie gdy stygła, jej atmosfera powstała z gazów wydostających się z oziębianych skał. W tej atmosferze nie było tlenu, znajdowały się w niej natomiast liczne inne gazy, takie jak pachnący zepsutymi jajkami siarkowodór.

W takich warunkach na Ziemi rozwinęły się pierwsze organizmy, struktury zwane makromolekułami. Makromolekuły zdolne były do reprodukcji, czyli rozmnażania się. W wyniku częstych błędów w reprodukcji, duża liczba tych prymitywnych żyjątek ginęła. Powstawały i takie, które w następstwie przypadkowych błędów zyskiwały nowe możliwości przeżycia, były silniejsze od pierwotnych organizmów, z których powstały i wypierały je ze środowiska. Środowisko też się zmieniało — wczesne organizmy produkowały trujący dla nich, a życiodajny dla nas tlen. Do dziś bytują na Ziemi, w miejscach dla tlenowców niedostępnych, bakterie siarkowe, „żywiące się" związkami siarki. Od nich rozpoczął się proces ewolucji, w wyniku którego powstały ryby, gady i ssaki, a może nawet i my. My, ludzie, postanowiliśmy się dowiedzieć, jak wyglądał początek i...

...KONIEC ŚWIATA

Wszechświat, podobnie jak przed tysiącami lat, nadal się rozszerza. Lecz co się wydarzy, gdy przestanie to czynić? Czy wtedy nastąpi koniec? I co się wtedy stanie?

Wiele jest teorii, jednak tylko dwie wydają się być sensowne.

Według pierwszej, nasz wszechświat będzie istniał do momentu, w którym przestanie się rozszerzać. Wtedy właśnie, w punkcie zatrzymania, wszystkie gwiazdy wszechświata wypalą się, a jego temperatura osiągnie tak niski poziom, że ustanie wszelki ruch cząsteczek. Skoro nie ma ruchu, to nie ma i czasu. Świat przestanie więc istnieć, a zacznie — trwać. Nas już raczej przy tym nie będzie...

Druga teoria mówi, że wszechświat w pewnym momencie przestanie się rozszerzać, a zacznie się kurczyć. Będzie się tak kurczył przez wiele miliardów lat, aż do czasu, w którym stanie się malutkim punktem, podobnym do tego, jaki był na początku. Czy to możliwe, że czas też zacznie się cofać? Jeśli tak, to czy w taki sposób, jak puszczony „od tyłu" film? Czy będziemy mogli obserwować jak ludzie pojawiają się na świecie w dniu swojej śmierci, a znikają w dniu swoich narodzin? Na te pytania i całą masę innych naukowcy nie znają jeszcze odpowiedzi. Jedyną jaką dają nam w tej chwili to: BYĆ MOŻE. Mają jeszcze zbyt mało danych.

AND, IN THE END...

Wielu ludziom wydaje się, że odkrywając dzięki nauce prawdopodobny początek wszechświata wiedzą już wszystko. Jakże się mylą. Jak dawno już stwierdzili Hawking, Einstein i inni, pewnych zjawisk nie da się wytłumaczyć bez założenia, że istnieje we wszechświecie albo poza nim siła, która ustala wszystkie prawa, a którą my zwykliśmy nazywać Bogiem. Założenie boskiej siły jest niezbędne fizykom, by elegancko rozstrzygnąć kilka wątpliwości, takich jak: co było ze wszechświatem i z czasem, kiedy ich nie było? Dlaczego powstał wszechświat?

Odpowiedź uczonych brzmi: bóg stworzył wszechświat, kierując się własnymi powodami, których my zgłębić nie mamy szans. Być może stworzył też prawa fizyki i jak się wydaje, odtąd nie ingerował już w losy wszechświata.

Bóg dobrze pasuje fizykom do teorii początku wszechświata. Trudno orzec, czy fizycy się mylą. A co do końca świata, jedno jest tylko pewne: że „nic nie jest skończone, dopóki się nie skończy", jak mawiał Miś Yogi.

Bibliografia:

Stephen W. Hawking
„Krótka historia czasu"
Leon Lederman, Dick Teresi
„Boska cząstka"
Michio Kaku
„Hiperprzestrzeń"
Harry Y. McSween, Jr.
„Od gwiezdnego pyłu do planet"

KALENDARZE

Kilgor

Wyposażeni w wodoszczelne, wstrząsoodporne zegarki, prześladowani płynącym z radia sygnałem hejnału z wieży Mariackiej, nie zastanawiamy się skąd wiemy, jaki dziś jest dzień. Od dzieciństwa obcując z kalendarzem (Dzień Dziecka pojutrze, Gwiazdka za pół roku czyli wieczność) zapomnieliśmy, że jest to jeden z najważniejszych wynalazków ludzkości. I jak inne wynalazki — ma swoją własną historię.

Tu mała dygresja na temat: czym wynalazek różni się od odkrycia. Odkrycie otóż polega na zrozumieniu zależności zjawisk, prawidłowości ich występowania; wynalazek zaś, to praktyczne zastosowanie jednego lub więcej odkryć. Odkrycia (prawa) mechaniki i termodynamiki pozwoliły wynalazcom sporządzić samochód: maszynę do przekształcania energii chemicznej (reakcja spalania benzyny) na siłę (silnik:)) i „zamieniania" jej (przekładnie, koła) na ruch (jazda). Proste? Chyba nie. Nawet fizycy naprawiają auta w warsztatach.

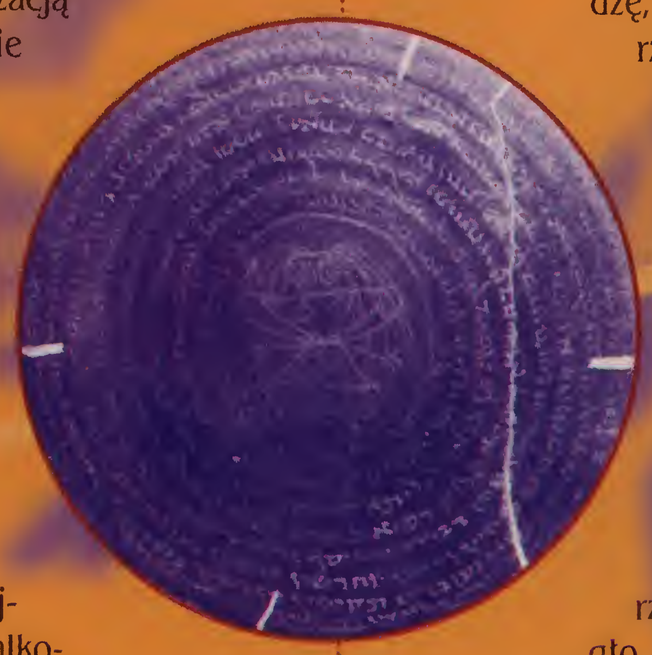
Podobnie złożonym wynalazkiem jest kalendarz. Nie te kartki, które wiszą na ścianie w kuchni, tylko zasada, wedle której ludzie dzielą czas na mniejsze kawałki. Ta zasada, to jakby wyobrażony, ogromny zegar, w którym rolę trybów pełnią... Księżyc, planety, Słońce i inne gwiazdy! Ruch ciał niebieskich, uporządkowaną powtarzalność zjawisk astronomicznych uznano niegdyś za dowód na istnienie Boga: wedle dowodu, tak przemyślną machinę musiał puścić w ruch Wielki Zegarmistrz.

> „Badając czas stajemy wobec wyboru między barbarzyńską mglistością a banalnym porządkiem"
> A.N. Whitehead

Nie wiadomo, kto pierwszy zauważył, że zjawiska kosmiczne odbywają się w określonym porządku, że można je przewidzieć. Żeby zauważyć, iż, raz na kilkaset dni (rok słoneczny), Słońce dokładnie powtarza trasę swojej wędrówki po niebie, trzeba doskonałej spostrzegawczości. Żeby tę prawidłowość potwierdzić, niezbędna jest zaś cierpliwość — rzecz wymaga wielu lat obserwacji.

Antropolodzy snują mętne hipotezy, że pomysł kalendarza, czyli mierzenia długich odcinków czasu, wywodzi się z „religii Księżyca". Łatwo było bowiem (według uczonych mężów) zauważyć pierwotnemu człekowi, że raz nasz satelita ma postać sierpa, to znów tyje aż do pełni, a potem znowuż chudnie aż całkiem zniknie (nów), by znowu pojawić się nad horyzontem. Księżyc jednak ma ten zwyczaj, iż na całe noce „znika" z nieba — po prostu wschodzi na niebie w biały dzień i wtedy świeci tak słabo, że go nie widać. Faza „nowiu" trwa więc krócej lub dłużej. Wyliczenia „księżycowe" są jeszcze trudniejsze niż „słoneczne".

Całe to obalanie hipotez jest jednak niepotrzebne. Otóż, umiejętność pomiaru czasu, czyli kalendarz właśnie, pojawia się wraz z najstarszą znaną nam cywilizacją Sumerów. Nie ma najmniejszego dowodu na to, jakoby ludy pierwotne znały kalendarz (jak również pismo, architekturę czy tajniki wyrobu alkoholu). Wiedza pojawiła się nagle i jakby... znikąd. Według religii, nawet bardzo różnych — dali nam ją bogowie. A zaczęło się od starożytnych... nie, nie Greków. Od Sumerów.



Ich ojczyzną była żyzna Mezopotamia (obecnie Irak), w której Biblia lokuje ogrody Edenu. Im właśnie bóg Enlil podarował pierwszy kalendarz. Podobno kapłani egipscy znali „rok słoneczny" siedem tysięcy lat temu, a więc równo z Sumerami. Kalendarz ten był dziełem boga o imieniu Tot. Z Mezopotamii Egipcjanie przejęli za to dwunastkowy system liczbowy, dwunastogodzinną dobę (uczynili ją 24-godzinną) i rachubę dni. Dwanaście miesięcy po 30 dni i pięć dni dodatkowych. Kalendarz ten obowiązywał w Egipcie pięć tys. lat, aż do wprowadzenia przez cesarza Augusta reformy juliańskiej w 26 roku pne.

Słoneczny kalendarz był narzędziem organizowania życia imperiów — dzięki niemu wyznaczano daty płacenia danin albo zbiórek do, na przykład, wznoszenia piramid (danina w formie pracy). Kalendarz księżycowy z kolei wyznaczał dni świąt (i związanych z nimi danin). Bolesław Prus w powieści „Faraon" sugeruje, iż kapłani z Babilonu dawkowali kapłanom egipskim swoją cenną wiedzę, by utrzymać porządek polityczny w Egipcie. Dobrze wyreżyserowane przedstawienie z zaćmieniem słońca w kulminacyjnym momencie (gniew bogów) rzeczywiście mogło największego buntownika skłonić do posłuszeństwa woli mędrców...

Mędrcy jednak wymierali, zabierając tajemnice obliczeń astronomicznych do lokalnego nieba. Ich następcy z grubsza tylko

orientowali się w tajnikach matematyki stosowanej do tych rachunków, znali jednak rzecz najważniejszą: ideę. Nie umieli co prawda tak zaprojektować świątyni, by słońce oświetlało pomnik bóstwa tylko w dokładnie przewidzianym dniu i godzinie, ale potrafili dobrze zaplanować rok podatkowy. Dalsza historia kalendarzy to przede wszystkim opowieść o uściślaniu rachuby. Też pouczająca, a chwilami zabawna. I też łączy się z Egiptem.

Pierwszy kalendarz Rzymian, oparty na tzw. roku Romulusa, miał dziesięć nierównych miesięcy i zaczynał się 1 marca. Teraz już wiecie, dlaczego np. grudzień nosi nazwę Dziesiąty (December, Dekabr itp.) w wielu językach europejskich. W VIII wieku pne. Rzymianie za podstawę rachuby dni przyjęli rok księżycowy, od V wieku pne. uzgadniany co pewien czas z rokiem słonecznym poprzez wprowadzenie miesiąca przestępnego. Podobnie jak nieco już wcześniej w Grecji (Achajowie pożyczyli sobie kalendarz egipski i babiloński), kalendarz służył głównie wyznaczaniu terminów płacenia podatków i... ustalaniu kadencji demokratycznych władz państwowych. Nic dziwnego więc, że w 153 r. pne. przeniesiono początek roku na 1 stycznia, kiedy konsulowie obejmowali urząd.

Gajusz Juliusz Cezar, cesarz rzymski, postanowił uzgodnić kalendarz (rok) słoneczny z rokiem gwiazdowym. Chodzi o to, że gwiazdy powracają w określone miejsca na firmamencie z niebywałą precyzją, a rok słoneczny trwa trochę więcej niż 365 dni. Ta „nadwyżka" kumuluje się, jeśli kalendarzy się nie uzgadnia. Data Dnia Dziecka wyliczona na podstawie położenia gwiazd, według kalendarza słonecznego za cztery lata przypadłaby 31 maja. Imperator zlecił opracowanie nowej, precyzyjnej rachuby czasu aleksandryjskiemu mędrcowi Sosigenesowi. Sosigenes zaproponował cesarzowi adaptację egipskiego roku słonecznego (identyczną z koncepcją Arystarcha z Aleksandrii). Cezar się zgodził. Odtąd przez z górą 1600 lat w powszechnym użyciu był egipski kalendarz, skopiowany przez greckiego kolonistę, nazwany imieniem zamawiającego Rzymianina. Kalendarz nosi miano juliańskiego i wiążą się z nim pewne anegdoty.

Pierwsza mówi o tym, że cesarz chciał wprowadzić Nowy Rok w dniu równonocy wiosennej (23 marca). Musiał jednak ustąpić wobec niezadowolenia Senatu i pozostawić datę 1 stycznia jako początek roku. Rok ten nazwany został „rokiem zamieszania", jako że wyrównanie kalendarza gwiazdowego i słonecznego wymagało wprowadzenia dodatkowego miesiąca przestępnego. Miesiąc ten trwał łącznie 67dni; o tyle też przedłużyła się kadencja Senatu. W zamian Cezar został obwołany półbogiem i otrzymał swój miesiąc: nazwę „Piąty" zmieniono na „Iulius". W tamtych czasach politycy umieli okazywać wdzięczność.

W niespełna 40 lat później cesarz Oktawian August uregulował zasadę wyznaczania lat przestępnych (w których luty wydłużał się o jeden dzień). Niebawem Senat odebrał lutemu jeden dzień i to na stałe: szósty miesiąc Rzymian nazwany został August (cesarz zmarł w sierpniu) i w związku z tym nie mógł być krótszy, czyli mniej ważny od dedykowanego Juliuszowi lipca. Koniec anegdoty numer dwa.

Reforma kalendarza była najtrwalszym z dokonań wielkiego Cezara. Powracający z Egiptu żołnierze wymogli zmianę ośmiodniowego tygodnia (co tyle dni odbywał się targ) na siedmiodniowy egipski.

Chrześcijanie dokonali kolejnej zmiany: dnie miast bóstwa, za patronów otrzymały świętych, a dzień święty wyznaczono na niedzielę (w odróżnieniu od żydowskiego szabatu w sobotę). Imperium Rzymskie upadło, ale układ miesięcy i sposób uzgadniania roku przetrwały razem z Kościołem. Dopiero papież Paweł III uznał za stosowne poprawić błąd Sosigenesa. Rok juliański był za krótki o niewiele ponad 11 minut, ale do końca XVI wieku uzbierało się z tych minut 12 i pół dnia. Paweł III zamówił projekt reformy kalendarza (i zmarł). Jego następca, Grzegorz XIII, otrzymał kilka propozycji, z których jedną (Christophera Claviusa i Luigi Lillo) ogłoszono w bulli Inter Gravissimas 24 lutego 1582. Roku Pańskiego, ma się rozumieć, gdyż od roku 525 n.e. lata liczono „od narodzin Chrystusa". Ustalenie tej daty było istotne nie tylko ze względów symbolicznych (początek nowej ery) ale również z tego powodu, iż wielu chrześcijan wierzyło, że w tysiąc lat po przyjściu Mesjasza nastąpi koniec świata. Wtedy do tego nie doszło. Niedawno papież Jan Paweł II zabrał głos w sprawie domniemanego Dnia Sądu po Sylwestrowej zabawie w roku 2000. Według biskupa Rzymu, możemy spokojnie planować wakacje 2001.

Kalendarz gregoriański w ciągu 350 lat zdobył pozycję najważniejszego kalendarza świata — w niektórych krajach (np. na Dalekim Wschodzie, w Izraelu, w krajach islamskich) stosuje się go obok kalendarza tradycyjnego, religijnego, ale jako kalendarz państwowy, regulujący życie codzienne obywateli. Kalendarz ten jest wysoce dokładny, ale zdarzył się już w historii ludzkości kalendarz jeszcze precyzyjniejszy. Używali go Indianie Maja. Dostali go ponoć trzy lub pięć tysięcy lat temu, w darze od boga Quetzalcoatla. Boga tego niektórzy badacze utożsamiają z... egipskim Totem.

Kalendarz Majów operował kilkoma cyklami. Nie wdając się w szczegóły powiem tylko pośpiesznie, że cykle te co pewien czas synchronizują się z niewiarygodną precyzją. Dlaczego tak się spieszę? Bo superdokładny kalendarz Majów datę końca świata wyznacza na nasz rok 2012, a ja mam jeszcze tyle spraw do załatwienia...

Koniec Świata

Kamil

Nad wszystkich innych komiksowych bohaterów cenię dwóch: Garfielda (ale ten cyniczny kot ma świat głęboko pod ogonem) i niesamowitego Hulka. Hulk ratował naszą planetę (i kilka innych) kilkanaście razy. Jedną z najsłynniejszych i najlepszych historii z Szatatą jest dwuczęściowy komiks „Future Imperfect". Przeniesiony w przyszłość po III wojnie światowej w swojej wielkiej zielonej wersji, dr Bruce Banner ratuje resztki świata spod straszliwej dyktatury Maestro, złego i bezwzględnego tyrana, którym okazuje się być sam Hulk, tyle że starszy o te złe lata. Trochę skomplikowane? To dopiero początek. W pierwszym starciu Maestro (Hulk starszy) łamie swej młodszej, pozytywnej wersji kark. Tyle na zachętę „Future Imperfect".

Inne tytuły z największego wydawnictwa komiksowego na świecie — Marvela, również często ocierały się o apokalipsę. Album „Ghost Rider/Wolverine/Punisher" ukazuje narodziny nowej inkarnacji zła: Balckhearta — syna Mephista. Duże zasługi w opisywanym temacie ma seria „Mega Marvel". Np: w 4 numerze Fantastic Four bierze udział w „Infinity War" — wojnie z Magusem i jego sobowtórami, które prawie posiadły Ziemię. W numerze 8 New Warriors stawiają czoła Darklingowi i jego ciemnościom. Numer później, w 9 połączone siły Synów Ciemności — metafizycznych bohaterów Marvela (demon, wampir i podobni przyjemniaczkowie — ale wszyscy bardzo prawi i pozytywni) walczą z odrodzoną Lilith i jej dziećmi. Makabra. A zupełnie niedawno w 17 numerze Mega Marvel zbliża się autentyczny koniec świata i tylko Thor jest w stanie go powstrzymać. Nie muszę dodawać, że zarówno w ostatnim, jak i w poprzednich wypadkach, gdyby naszym bohaterom się nie udało mielibyśmy przegebane.

Rysowane światy stają na krawędzi apokalipsy przynajmniej raz w tygodniu. Ratują je papierowi supermeni.

Najsłynniejszą marvelowską apokalipsą ostatnich lat był wielki cross-over z 1995r. „Age of Apocalypse". W tej „Erze apokalipsy" też namieszano z czasem. Kilku bohaterów cofnęło się o kilkadziesiąt lat i jeden z nich — Legion, niechcący zabija tam swego ojca, profesora Xaviera. Właśnie tego, mentora i założyciela X-Men. W związku z tym, X-men nigdy nie powstali, ich przeciwnicy nie zostali we właściwych momentach pokonani i dziś nasz świat

jest bardzo paskudny. Naprawdę bardzo. Wszystkie marvelowskie serie z „X" przez 4 miesiące funkcjonowały w tej nowej innej rzeczywistości i pod zmienionymi tytułami. Był to absolutny koniec naszego świata, na szczęście tylko na 4 miesiące. Po tym czasie, nadludzkim wysiłkiem woli...

Polecam również pierwszy i drugi polski numer „Wild C.A.T.s", w których Daemonici prawie opanowali naszą planetę. Komiks ten, podobnie jak „Spawn", gdzie o nadchodzącym armageddonie przebąkują coraz częściej, pochodzi z wydawnictwa Image.

Inne wielkie wydawnictwo — DC, ma zwyczaj przynajmniej raz w roku robić wielki crossover, który przetacza się po większości tytułów tego uniwersum siejąc panikę i spustoszenie i rokrocznie doprowadzając ten świat na krawędź unicestwienia. Zaczęło się od „Kryzysu na nieskończonych Ziemiach", gdy zdecydowano się na wyprostowanie i uproszczenie rzeczywistości DC. Przed tamtymi wydarzeniami było mnóstwo Ziem, a każda miała swojego Supermana, Batmana i całą resztę. Żeby jeszcze zwiększyć zamieszanie, bohaterowie mogli przemieszczać się pomiędzy swoimi światami i zdarzało się, że Superman z Ziemi E odwiedzał Ziemię C i tam coś działał, bo miał akurat wiedzę i moce do tego przydatne. Wszyscy już się zaczynali w tym gubić, więc by jakoś to ujednolicić, w tej historii zniszczono wszystkie Ziemie poza jedną (Kooooniec światów), na której stworzono od nowa superbohaterów. Nie wszyscy jednak superbohaterowie wyszli z Kryzysu cało, poświęcił się Flash — Barry Allen. Barry jeszcze parę razy wracał jednak do życia.

Najciekawszym z tych wstrząsających cross-overów DC była „Godzina Zero: Kryzys czasu". Tu nastąpił absolutny i jednoznaczny koniec świata, a nawet wszechświata. I oczywiście tylko poświęcenie i determinacja połączonych sił superbohaterów spowodowała jego odrodzenie. O co tu chodziło? Skończył się czas. Po prostu.

Innym razem w DC wymyślili, że zgasło słońce. Bo przyszło coś wielkiego z kosmosu i je zeżarło. I już byśmy wszyscy na naszej sympatycznej planecie zamarzli i w ogóle, ale pewien bohater poświęca swe życie, by nasz świat mógł istnieć. I istnieje.

A teraz jeszcze drastyczniej. Dwaj ulubieńcy komiksowej publiczności: rysownik Simon Bisley i bohater Lobo połączyli swe siły po raz trzeci (dwa pierwsze ich spotkania wydano po polsku) i tak powstał komiks „Lobo Paramilitary Christmas Special", w którym nastąpił definitywny koniec naszego świata — Lobo zabił Świętego Mikołaja. Groza.

Osobnym rozdziałem naszej wędrówki po końcach świata są elseworldy. To wywodzące się z komiksów DC sformułowanie przyjęło się już ogólnie, a oznacza alternatywne wersje historii uniwersów komiksowych. Czyli komiksy podpisane tym hasłem nie należą do oficjalnego continuum danego świata i dlatego można w nim bezkarnie zabić Batmana czy powystrzelać X-Menów i nie ma to żadnego wpływu na normalnie comiesięcznie wydawaną serię z tymi bohaterami. Jak łatwo się domyślić w tego typu komiksach znacznie łatwiej o końce światów, ha, one wręcz występują tu stadami. A to Superman, a właściwie jego dziadek, przybył na Ziemię 200 lat wcześniej i pomógł Anglikom zdławić amerykańskie dążenie niepodległościowe — mówiąc prościej: powiesił Georga Washingtona i kolegów; a to Captain America obudził się ze śpiączki dopiero dziś i faszyzm opanował świat; a to w ogóle był koniec świata i bohaterowie musieli się rozproszyć po innych planetach (DC Annuale '96 — „Legends of the Dead Earth").

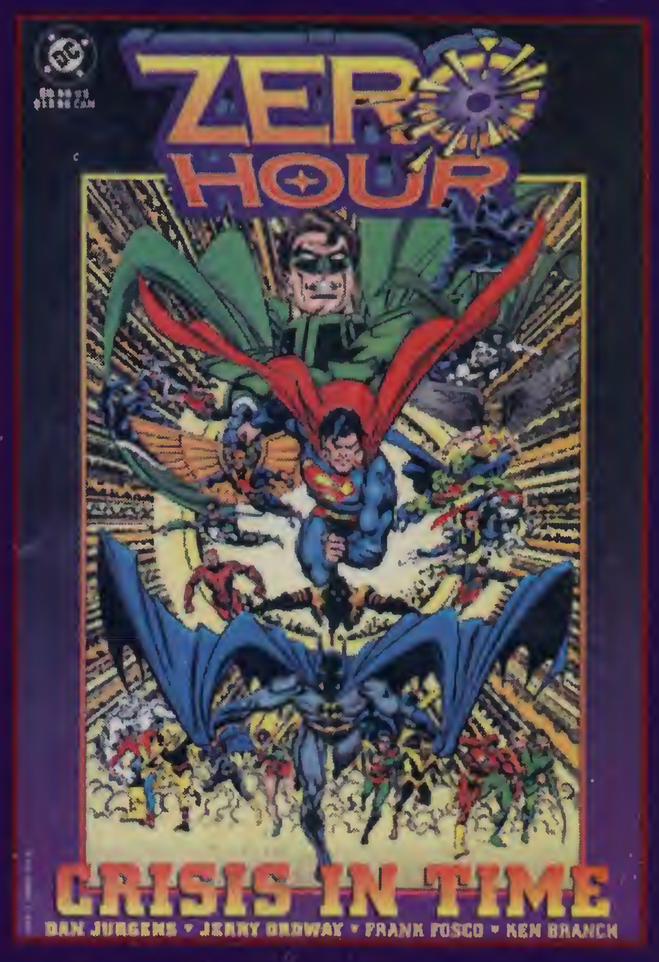
Traktując problem personalnie: wymienię kilka postaci, o których wiadomo, że chcą zniszczyć naszą planetę. Jeśli natraficie na te imiona, to prawie na pewno macie do czynienia z komiksami o końcach świata. Oto oni:

- Apocalypse. Przeciwnik X-Men. Chce zniszczyć ludzką cywilizacje i panować nad światem pełnym mrocznych mutantów (patrz „Age of Apocalypse).
- Cyborg Superman. Przeciwnik Supermana. Chce zniszczyć Ziemię. Z zemsty. (patrz „Reign of Supermen" w polskim wydaniu).
- Darkseid. Wredne bydlę z kosmosu.
- Galactus. Jak wyżej. Zjada planety. Miał ochotę na naszą, ale się udławił.
- Loki. Wredny bóg z Asgardu. Nie lubi naszej rzeczywistości i próbuje ją zniszczyć. Przeciwnik Thora.
- Magneto. Przeciwnik X-Men. Też by chętnie nas wykończył, żeby Ziemią władali mutanci. Bywa, że ma okresy skruchy i jest wtedy bohaterem pozytywnym.
- Mephisto. Bez komentarza.
- Thanos. Jeszcze jeden wredniak z kosmosu.

Komiksy wywodzące się z filmów również często zapuszczają się na krawędź unicestwienia świata, że wymienię tu „Terminatora". Wszak jeśli w którymkolwiek z tych komiksów udałoby się uśmiercić Sarah albo jej syna, to nasz świat przestałby istnieć. Ale nie udaje się. I czy mówimy o seriach z wydawnictwa Malibu, które tylko lekko uzupełniają wątki filmu, czy o tych z Dark Horse, gdzie w kolejnych miniseriach kolejne porcje Terminatorów i ścigających je żołnierzy przybywają z przyszłości i na naszych oczach z przekonaniem się jatkują (od „jatka") — dobro zawsze zwycięża. Nawet w miniserii „Hunters and Killers" dziejącej się na wschodzie, gdzie Terminatorom czoła stawiają resztki sowieckiego Specnazu. O serii „Robocop vs Terminator" pisałem już poprzednio.

Chyba nie muszę szczegółowo opowiadać jak światy eksplodują w komiksach z serii „Aliens" i „Predator". A zwłaszcza w komiksach krzyżujących te dwie rasy. Bardzo polecam.

Pokazałem wam zaledwie czubek góry lodowej. Nawet czytając tylko polskie wydania „Spider-mana", „X-Men", czy „Supermana" — tu bardzo polecam „Panikę na niebie" — możecie znaleźć drugie tyle spychania świata na krawędź destrukcji. A jak wam będzie mało, obejrzyjcie sobie jakiegoś Bonda.



BO NA

Opuszczone starożytne miasta. Megalityczne posągi i świątynie. Intensywne do dzisiaj kolory fresków, malowanych na murach piramid. Tajemnica potężnej kultury filozofów czasu, która znikła, rozpłynęła się w powietrzu...

Tak, to Majowie. Pierwsze ich ślady odkryto dopiero na początku lat czterdziestych ubiegłego stulecia. Amerykańscy uczeni — Stephens i Catherwood przemierzając terytoria Gwatemali, meksykańskiego Chiapasu i Jukatanu napotykali kolejne pomniki tej kultury — wielokilometrowe kamienne drogi, kilkudziesięciotonowe posągi bogów, wielkie miasta... Po latach okazało się, że istniały dwa państwa Majów — Stare i Nowe. To ostatnie zostało założone na północy Jukatanu na dziewiczym terenie dżungli, nie przez pionierów, lecz przez cały lud. Pewnego dnia z niewyjaśnionych dotąd przyczyn Majowie opuścili doskonale rozwinięte Stare Państwo, by zbudować nowe. Począwszy od 610 roku n.e. naród, zamieszkujący głównie miasta, porzucił swe świątynie, place, piramidy i pałace, aby wywędrować na obszary dalekiej północy. Aby zrozumieć jak niepojęte jest to wydarzenie, spróbujmy sobie wyobrazić, że na przykład my Polacy, zwartą masą wyruszamy na bezludne stepy Kazachstanu, aby założyć tam nową Polskę. Lecz nie dość tego, zaczynamy tam budować dokładne kopie Warszawy, Krakowa czy też Poznania.

Posypały się najróżniejsze teorie próbujące wyjaśnić tę zagadkę. Jedni badacze utrzymują, że Majowie zostali wypędzeni przez inną, silniejszą cywilizację. Ale któż to mógłby być, skoro stali oni wówczas u szczytu swego rozwoju, a w sąsiedztwie nie mieli żadnego ludu, który mógłby im zagrozić? A może przyczyną migracji był jakiś ogromny kataklizm? Nie odkryto żadnych jego śladów, a tereny opuszczone nie zostały ponownie zaludnione. Odrzucono także możliwość zarazy i gwałtownej zmiany klimatu. Kolejne hipotezy próbujące wytłumaczyć fakt migracji umierały śmiercią naturalną.

Aby zrozumieć odejście „wielkich budowniczych" należy wniknąć głębiej w ich historię, strukturę społeczną i religijną. Filozofia Majów, była przesiąknięta elementami religijnymi, ich świat był bez reszty poddany woli bogów, władcy podziemnego świata prowadzili spór z bóstwami opiekuńczymi i opatrznościowymi na ziemi. Wszystko, co Indianin Maja czynił jako jednostka bądź też jako element społeczeństwa, miało związek z religią.

Gdyby nie religia, cywilizacja Majów zapewne nie otrzymałaby tak monumentalnej oprawy. Architektura i sztuka zostały w całości podporządkowane wymogom ceremonialnym i kulturowym. I tu tkwi właśnie największy paradoks tej kultury. Ogromna wiedza zaszytych w dżungli ludzi i ich zdolności konstrukcyjne nie służyła praktycznym celom. Najprostszym przykładem są sacbe — wielokilometrowe, kamienne aleje o szerokości do 10m. Składają się z trzech warstw. Najgłębsza jest wapiennym gruzem wysypanym grubo na oczyszczoną z roślin ziemię. Druga to wielkie, częściowo ciosane, pasowane z największą dokładnością głazy. Ostatnią zaś stanowi wapienno–kredowa zawiesina wodna, będąca wypełniaczem. Drogi te, o wytrzymałości porównywalnej z dzisiejszymi jezdniami asfaltowo–betonowymi twardniały natychmiast. Aby zniwelować teren pod ich budowę tworzono nasypy ziemne, wysuszano bagna. Dlaczego? Gdyż drogi te musiały być idealnie proste. Najdłuższa z nich ma około 100 km długości i prowadzi do świątyni w Yaxunie. Zresztą warto tu powiedzieć, że świątynie budowano zawsze po ukończeniu alej. A miasta powstawały zawsze przy obiektach kultu. Nigdy odwrotnie. Dróg nie używano ani do komunikacji z odległymi prowincjami (do tego służyły cieniste, wyrąbane w dżungli tunele), ani do transportu. Ich przeznaczeniem były tylko i wyłącznie ceremonie religijne. Na szlaku do Coba, Stephens odkrył jeszcze jedną dziwną jak na tamte czasy rzecz. Był to gigantyczny 5–tonowy walec drogowy o długości 4 metrów i średnicy 1 metra. Aby go poruszyć potrzebowano 15 silnych mężczyzn. I po co? A po to, by drogi były idealnie równe. Tylko — znowu — po co?

Stolica Majów, Teotihuacan, było kiedyś miastem ludniejszym niż starożytny Rzym. Żadna zachodnioeuropejska metropolia sprzed rewolucji przemysłowej nie mogła się z nim równać. Teotihuacan ma 25 km^2 powierzchni. Jako punkt orientacyjny dawni urbaniści obrali wygasły wulkan Cerro. Aby zachować idealnie uporządkowany plan metropolii, ulice poprowadzono pod kątem prostym do alej. Niewielką rzeczkę płynącą skrajem skierowano w nowe koryto. Teotihuacan pełniło oprócz funkcji stolicy także rolę „kosmicznego uniwersytetu". Gigantyczne budowle a zwłaszcza 63–metrowa Piramida Słońca zawierają wiele mistycznych tajemnic. Jej czwarty stopień jest lekko wysklepiony ku górze i tworzy trój-

GKI RAZ

kąt o kącie 19, 690. Liczba ta jest równa długości geograficznej, na której leży miasto. Ale to nie wszystko. Dwa razy do roku (w równonoc o 12.35) promienie słoneczne padają na północną krawędź czwartego stopnia pod dokładnie tym samym kątem. Wtedy cała dolina zostaje oświetlona pełzającymi lśniącymi „wężami". Po 66,6 sekundy zjawisko niknie.

Między Piramidą Słońca i Quetzalcoatla (główny bóg Majów, władca czasu, Pierzasty Wąż) znajduje się pieczara. Odkryto w niej 30–metrową, sztucznie utworzoną warstwę miki. Krzemian ten wytrzymuje temperaturę do 800^{0}C. Nie działają na niego rozpuszczalniki organiczne i większość kwasów. Jest odporny na łuk elektryczny i wyładowania atmosferyczne. Zawarte w nim mieszanki pozwalają zgromadzić mu pewien ładunek elektryczny. Czy starożytni kapłani Majów używali miki w celu przekształcenia świątyń w gigantyczne akumulatory? Antropolodzy są niemalże tego pewni. Lecz w takim razie po co? Najtrafniejsze wytłumaczenie znów daje nam religia: po uderzeniu w budowlę piorunu, energia wyzwalana byłaby powoli. W ciemną noc, otoczony błękitnymi wyładowaniami kapłan stawał się najpotężniejszym człowiekiem na świecie. Bogowie wydawali się być coraz bliżej, na wyciągnięcie ręki.

Pojawia się pytanie, dlaczego tak potężny naród, budujący gigantyczne miasta, znający doskonale astronomię, posługujący się najdokładniejszym na świecie kalendarzem nie używał czegoś tak „prostego" jak koło? Może go po prostu nie znał? Odpowiedź nie jest jednak prosta. W 1940 roku w Tres Zapotes, Stirling znalazł osiem glinianych kół o bardzo małych rozmiarach. Obok spoczywały wykonane z tego samego materiału figurki jaguara i psa z małymi pręcikami przymocowanymi do łap. Osiem kół odpowiadało ośmiu pręcikom. Czyżby zabawki? Na pewno nie. Koło było symbolem świętej tarczy słonecznej. Nie mogło więc być zdegradowane do tak trywialnej roli. „Wózki" te były przedmiotami kultu. Poza tym — Majowie koła nie używali. Nie widzieli takiej potrzeby. Ich budowle powstały bez użycia wielokrążków, a przecież precyzja pasowania głazów jest dla nas póki co nieosiągalna. Widać mieli jakieś lepsze niż my sposoby...

Miejscem, gdzie możemy sprawdzić niewiarygodne umiejętności i wiedzę Majów, jest oddalone o 1000 km od stolicy miasto Uaxactun. Jest to właściwie zespół świątyń. Główna fasada piramidy skierowana jest na wschód. Naprzeciw niej na cokołach stoją trzy świątynie. Jeżeli wyobrazimy sobie linie namiarowe poprowadzone od piramidy ponad dwoma stelami to otrzymamy punkt, w którym wschodzi słońce 23 IX i 21 III (równonoce). Drugi namiar dotyczy lewej i prawej świątyni. Jeżeli z wysokości 5 metrów poprowadzimy dwie linie trafią one w punkt na horyzoncie, w którym słońce wstaje 21 VI i 21 XII — w przesilenie letnie i zimowe. W innych miastach określano pozycję wschodzącej świętej planety Wenus, jej czas obiegu wokół Słońca. W innych sporządzano dokładne listy zaćmień Księżyca i Słońca. Wszystko to było składnikami życia religijnego.

Upadku kultury Majów należy dopatrywać się w głównej mierze w nakazie będącym „boską" inspiracją. Cywilizacja ta — jak również wiele innych ludów Ameryki — wyruszała według długofalowego planu wędrówki do określonych miejsc, które opuszczała, aby zgodnie z tym samym planem zaludnić nowe tereny. Być może, powodem wędrówek była niewydolność gospodarcza mocarstwa. Przy bardzo wysokim poziomie rozwoju techniki, budownictwa i architektury, Majowie nie interesowali się zupełnie rolnictwem i handlem. Uprawianie ziemi polegało u nich na wypalaniu coraz to nowych połaci lasu i sadzeniu tam kukurydzy. Po kilku latach gleba jałowiała i stawała się całkowicie bezużyteczna. Rolnicy wtedy przenosili się na nowe tereny, które znów sukcesywnie niszczyli. Bogate czarnoziemy były często przeznaczane pod budowę kolejnych świętych miejsc. Ta wielka cywilizacja w pewnym sensie istniała tylko dzięki religii. I nic dziwnego, że w pewnym momencie znikła. Choć tak naprawdę nie wiadomo jak. W swą ostatnią wyprawę Majowie wyruszyli ponoć na wezwanie Quetzalcoatla, Pierzastego Węża, Boga Czasu, stworzyciela i nauczyciela ludzi. Nikt ich już więcej nie widział. Kilka milionów ludzi jakby rozpłynęło się w powietrzu. A może — w czasie? Wszak to jego tajemnicę chcieli odkryć. I być może im się to udało...

Maciej Nawrocki

CZEKAJĄC NA DZIEŃ SĄDU

Kilgor

„Uczynił wszystko pięknie w swoim czasie, dał im nawet wyobrażenie o dziejach świata, tak jednak, że nie pojmie człowiek dzieł, jakich Bóg dokonuje od początku aż do końca. Poznałem, że dla niego nic lepszego, niż cieszyć się i o to dbać, by szczęścia zaznać w swym życiu“
Koh 3,11-12

Ludzie od dawien dawna wierzyli w potęgę liczb. Matematyka w istocie jest najważniejszym i najbardziej praktycznym z odkryć ludzkości. Jak każda wiedza, tak i matematyka wiąże się z religią i filozofią, ma swoją jasną i ciemną stronę. Choć wyda się to niewiarygodne, wiele wojen, pogromów, rewolucji wydarzyło się z tego tylko powodu, że objawienia religijne usiłowano powiązać z magią liczb.

Warto zauważyć, że z religii „żywych“, to jest mających wyznawców, jedynie judaizm, chrześcijaństwo w różnych odmianach oraz oparty w znacznej mierze na ideach biblijnych islam przejmują się końcem świata. Religie te głoszą, że świat (choć z początku Stwórca był z niego zadowolony) jest nie najlepszym miejscem, ale możliwe jest jego uświęcenie. Dokonać się ono ma poprzez likwidację i budowę nowego, tym razem wiecznego i doskonałego ładu na gruzach starego świata. Kluczem do zrozumienia tej logiki są pełne liczb objawienia Pisma Świętego.

Chaldejczycy, Egipcjanie, Etruskowie, Persowie i Zoroastrianie wierzyli, że świat ma istnieć 6000 lat, po czym zostanie unicestwiony fizycznie. W Biblii znajdujemy odniesienia do tej liczby — świat miałby trwać tak długo, jak jego stworzenie. Jeden dzień Stwórcy równa się jakoby tysiącowi lat; siódmego dnia pojawić się ma Mesjasz, objąć wraz z wskrzeszonymi świętymi tysiącletnie rządy, podczas których zapanuje pokój i ogólny dobrobyt (co pozwoli odpocząć człowiekowi), a następnie odbędzie się ogólne zmartwychwstanie i Sąd Ostateczny, po czym wzniesione zostanie Królestwo Boże. Głosili to liczni prorocy, a Chrystus potwierdził. Zarazem jednak Syn Człowieczy przestrzegł: „Lecz o dniu owym i godzinie nikt nie wie, nawet aniołowie niebiescy, tylko sam Ojciec“ (Mt. 24,36).

Ludzie uznali jednak, że są w stanie przejrzeć boskie plany, zignorowali słowa mądrości. Modląc się „przyjdź Królestwo Twoje“, czyli o koniec świata właśnie, usiłowali przewidzieć ów dzień i godzinę. Próby te spełzały na niczym, nadzieja jednak nie gasła: wszak świadkowie ponownego nadejścia Mesjasza mieli nigdy nie umrzeć...

Pierwsi chrześcijanie, prześladowani, poniżani, mordowani — wierzyli, iż lada chwila zagrzmią trąby ogłaszające zwycięstwo sprawiedliwości bożej. Ostatni przy życiu z dwunastu apostołów, Jan, ok. roku 95 n.e. miał objawienie dotyczące losów świata w przyszłości — aż do ostatecznego, nierychłego lecz pewnego triumfu światłości nad mocami ciemności.

Apokalipsa św. Jana głosi, że po tysiącletnim panowaniu Chrystusa na Ziemi nastąpi ostateczna bitwa pomiędzy siłami Boga i Szatana, a po niej Sąd, zagłada świata i stworzenie Nowego Jeruzalem — niebiańskiego. Objawienie pełne jest rozmaitych liczb i symboli, które skłoniły wiernych do spekulacji. Kościół podszedł do sprawy z powagą: w roku 431 biskupi na synodzie w Efezie potępili dosłowne rozumienie „tysiąca lat“ jako zabobon. Przesunięto również domniemaną datę stworzenia świata. Powód był ważki: według unieważnionej chronologii, na bliski już rok 500 przypadał jubileusz 6000 lat historii świata.

Druga zmiana chronologii nastąpiła w dwieście lat później. Chodziło o uniknięcie „ponownego nadejścia“ roku 6000 w roku 801. Tymczasem, w roku 800 król Franków Karol Wielki koronowany został na cesarza Świętego Cesarstwa Rzymskiego. W dzień po Wielkanocy tegoż roku nastąpiło potężne trzęsienie ziemi. Święte Cesarstwo (a właściwie sama nazwa) przetrwało z górą tysiąc lat — do roku 1806. Nie upatrywano jednak w Karolu ani przepowiadanego króla-Antychrysta, ani świętego władcy niosącego tysiącletni pokój. Szaleństwo miało dopiero nadejść...

Znaki wskazywały, że koniec jest bliski. W 987 zmarł ostatni z Karolingów, Ludwik V. 988 — wojna domowa we Francji. 989 — na niebie zabłysła złowróżbnie kometa (Haleya). W 993 wybuchł Wezuwiusz, siejąc zniszczenia i pożary. 994 — rozliczne cuda, ale i głód w Saksonii i Akwitanii. Francję ogarnęła prawdziwa gorączka — z kościołów wyciągano relikwie świętych i ogłaszano przejęcie przez nich władzy. Wokół relikwii gromadziły się podniecone tłumy: chorzy wracali do zdrowia, rycerze składali przysięgi sprawiedliwości i pokoju, arystokraci bratali się z chłopstwem. Wszyscy sądzili, że w 996 nastąpi... wiecie co. W roku owym (wreszcie!) dobiegało kresu szóste tysiąclecie dziejów świata.

Rok 1000 był doskonałym momentem na działanie boga: 10x10x10 to liczba doskonała i o doniosłym znaczeniu symbolicznym wg Apokalipsy św. Jana. Młody cesarz Świętego Cesarstwa, Otton III, zapłonął religijnym entuzja-

zmem. Sponsorował nawracanie całych ludów (Polaków, Rusów, Węgrów, Serbów, Chorwatów, Skandynawów), odbywał bose pielgrzymki do świętych miejsc, osadził plebejusza na stolcu papieskim, a nawet, w Zielone Świątki roku 1000, otworzył grób Karola Wielkiego — „władcy roku 6000". Wszystko na nic.

W ostatnim dniu roku 999 bazylikę św. Piotra w Rzymie wypełniły tłumy przerażonych ludzi. Wierni oczekiwali Dnia Gniewu. Wielu z nich rozdało swe dobra ubogim — pola, domy, majątek ruchomy — aby zapewnić sobie przebaczenie, łaskę i miejsce w niebie u podnóżka Wszechmocnego. Ci, którzy spodziewali się początku końca w Jerozolimie, udali się do Ziemi Świętej. Wielu z nich spieniężyło swój majątek, by sfinansować tę podróż. Trąby na Wielki Finał nie zagrzmiały jednak ani w Jerozolimie, ani nigdzie indziej, ale i tak żywi przeklinali swój los.

Oto w roku 1006 we Francji zapanował głód, na niebie zaś pojawiła się „nowa" gwiazda (wybuch supernowej). Dalsze lata stały pod znakiem ciągłych katastrof. Wieść o zniszczeniu Grobu Pańskiego w Jerozolimie przez kalifa Kairu Al.-Hakima wywołała falę prawdziwie apokaliptycznej paniki w całej chrześcijańskiej Europie i pierwsze, masowe pogromy Żydów. Rok 1030 przyniósł zarazę i głód tak wielki, że ludzie posuwali się do kanibalizmu. A przemoc dopiero rozwijała swoje czarne skrzydła...

Termin kresu świata wielokrotnie przekładano: na rok 1003, 1012, 1028, 1033 (Chrystus żył 33 lata). Nie było końca zmianom daty końca. Europą wstrząsnęły kolejne krucjaty (dziewięć, w latach od 1095 do 1271), w roku 1215 powołano zaś do zwalczania herezji Święte Officium, czyli Inkwizycję. W tym samym roku zostały potępione przez Kościół dzieła mnicha Joachima.

Joachim głosił, że koniec nastąpi w roku 1260. 1260 dni miała wg Apokalipsy św. Jana spędzić na pustyni Niewiasta — matka Syna (Mesjasza), w czasie gdy walczyć będą archanioł Michał i Smok-Szatan. Fanatyczni „chrześcijanie" postanowili wziąć się do walki nie czekając na Michała: wyrzynali księży, Żydów, bogaczy, szlachtę i wszystkich innych (jak zwali swe ofiary) antychrystów.

Ludzie średniowieczni mieli więc rozliczne powody by wierzyć, iż żyją w „dniach ostatnich". Dopiero Renesans przyniósł zmianę nazwy tego okresu na „wieki średnie". I nową falę gwałtu.

Na przełomie XIV i XV wieku wystarczyło uznać, że w roku 500 zaczęło się milenium „niewidzialnego panowania Chrystusa", by Dzień znów stał się bliski. Skorzystał na tym Krzysztof Kolumb: papież pomógł sfinansować jego wyprawę w nadziei, iż nowa droga do Indii posłuży szybszemu nawróceniu Hindusów przed spodziewaną apokalipsą w roku 1500. (Wyliczenia hinduskie mówią jednak, że koniec świata nastąpi w roku 4.316.898 n.e.).

Tymczasem Kościół przeżywał wstrząs Reformacji — w 1517 roku Luter przybił swe słynne tezy na drzwiach katedry w Norymberdze. Autorytet Kościoła przechodził (zasłużenie) wielki kryzys, a Europa nie miała chwili, by odpocząć od wojny. W wielu regionach w Niemczech i Niderlandach doszło do zamieszek, a nawet lokalnych rewolucji. XVI wiek był najbardziej „apokaliptycznym" okresem w dziejach cywilizacji zachodniej. Prasa drukarska — wynalazek Gutenberga — posłużyła głównie do przemysłowej produkcji plotek i zabobonów. Nastroje były tak koszmarne, że „nowa gwiazda" (znowu supernowa) z roku 1572 mogła zostać uznana tylko za znak nadziei...

Amerykę zaludniali tymczasem przybysze z Europy. Przeniosło się tam wiele grup religijnych, by nieść misję lub w spokoju budować państwo boże. W Nowym Świecie znalazły doskonały azyl, zwłaszcza kiedy w XVIII wieku wprowadzono tam konstytucjonalną swobodę wyznania. W USA nastąpiło „Wielkie Przebudzenie" religijne. W Europie — bezbożna Rewolucja Francuska i wojny Napoleona, znakomitego kandydata do miana Ostatniego Cesarza.

W 1829 r. William Miller ogłosił, że w roku 1844 nastąpi powrót Chrystusa. Współwyznawcy Millera zgromadzili się zgodnie z zaleceniami mistrza na odpowiednio wysokiej górze... a kiedy już zyskali pewność pomyłki, powrócili do studiów nad Dobrą Księgą. W wyniku różnicy zdań co do przewidywanych kolejnych terminów, milleryci dzielili się na adwentystów i russelitów, potem na Badaczy i Świadków — koniec jednak ciągle nie chciał przyjść.

Zbliżał się za to XX wiek i czas grozy: rewolucje, wojny światowe, znowu wojny, wreszcie — rok 2000. „Znaków czasu" dopatrują się dzisiaj rzesze ludzi na całej Ziemi. Tylko w USA działa ponad 1100 grup religijnych wieszczących bliski Dzień Sądu. Członkowie niektórych z tych grup nie czekają — popełniają samobójstwa lub mordują. Media rozpętują histerię; gazety i telewizja tryskają doniesieniami o cudach. Tu pojawi się Chrystus, tam gipsowa Madonna zapłacze krwawymi łzami, ówdzie hinduski posąg wypije ofiarne mleko. Allach przesyła wiadomości we wnętrzu melona lub pomidora, a anioł podróżujący autostopem obwieszcza Dobrą Nowinę kierowcy, po czym znika. Rewelacje te znajdują miliony chętnych odbiorców. Ludziom jest chyba naprawdę źle, skoro tak niecierpliwie wyglądają końca świata.

Syn Człowieczy ma jednak przyjść „w chwili, której się nie domyślamy". Pracujmy więc, jakby świat miał wiecznie trwać. Żyjmy zaś, jakby Sądny Dzień miał przyjść jutro — i dajmy żyć innym.

The (Happy) End

Film i jego twórcy pełnią dziś rolę proroków. Ich wizje przemawiają do nas silniej niż starodawne przepowiednie.

Twórcy filmowi rzadko decydują się na unicestwienie całej kuli ziemskiej, choć nie cofają się przed spektakularnym zniszczeniem nawet kilku miast, jak choćby w „Dniu Niepodległości" Rolanda Emmericha, czy „Meteorze" Ronalda Neame. Tylko Lothar Mendes w „The Man Who Could Work Miracles" i Rudolph Mate w „Kiedy światy się zderzą" odważyli się zniszczyć całą planetę. W pierwszym z tych filmów prosty sprzedawca, obdarzony mocą czynienia cudów, wstrzymuje obrót Ziemi i tym samym staje się sprawcą totalnego kataklizmu. W drugim następuje katastrofa i tylko garstce ludzi udaje się uciec w kosmicznym pojeździe ze skazanej na zagładę planety.

W kinie „apokaliptycznym" dominują dwa nurty. Według pierwszego śmierć i zniszczenie przyjdzie z kosmosu. W myśl drugiego, to sam człowiek przyczyni się do swojego końca. Do pierwszego z tych nurtów można zaliczyć takie obrazy jak: „Wojna Światów" Byrona Haskinsa, „Pięty elementy" Luca Besson, „Dzień Niepodległości" Rolanda Emmericha, a także całą serię filmów, w których Obcy opanowują Ziemię nie poprzez zmasowany atak, lecz w drodze stopniowej eliminacji ludzkiego gatunku: „Oni żyją", „Rzecz" Johna Carpentera, „Inwazja porywaczy ciał" Dona Siegela, „Władcy marionetek" Stuarta Orme, „Gatunek" Rogera Donaldsona. Na większość tych filmów patrzymy z przymrużeniem oka. Wojna z przybyszami z kosmosu wydaje się mało prawdopodobna. W „Meteorze" Ronalda Neame źródło zagrożenia naszego globu ma realny charakter. W kierunku Ziemi pędzi ogromny meteor. Trudno powiedzieć, czy koniec świata nastąpi na skutek zderzenia z gigantycznym meteorem, ale nie można wykluczyć i takiej możliwości. Po naszym Układzie Słonecznym krąży co najmniej sto tysięcy asteroidów o średnicy około 6 kilometrów.

Najbardziej przerażające w swej wymowie są filmy, w których sprawcami zagłady Ziemi są ludzie. Wśród nich najliczniejszą grupę stanowią obrazy dotykające problemu użycia broni masowego rażenia. Zimna wojna i wisząca w powietrzu groźba nuklearnej konfrontacji pomiędzy ZSRR a USA zaowocowały takimi dziełami jak: „Ostatni brzeg" Stanleya Kramera oraz „W dzień później" Nicholasa Meyera. Kramer w „Ostatnim brzegu" przedstawia obraz miast, wyludniających się w wyniku działania radioaktywnej chmury. Ci którzy przetrwali, rozpaczliwie poszukują innych ludzi lub wybierają samobójczą śmierć. Jeszcze bardziej przerażające jest dzieło Meyera. Obraz ludzi, którzy w ułamku sekundy zmieniają się w płonące szkielety i startego z powierzchni ziemi Kansas City na długo pozostaje w pamięci widza. Nuklearna zagłada może być wynikiem nie tylko zbrojnej konfrontacji wrogich mocarstw, ale również następstwem działania szaleńca, jak ma to miejsce w „Dr Strangelove, czyli jak przestałem się bać i pokochałem bombę" Stanleya Kubricka.

Katastrofa jądrowa jest tylko jedną z wielu możliwości zgładzenia ludzkiego gatunku. Nie mniej groźna okazuje się broń biologiczna. W „12 małpach" Terrego Gilliama śmiercionośny wirus, rozprzestrzeniony przez szalonego naukowca, staje się w 1997 roku przyczyną śmierci pięciu miliardów ludzi. Niewielka garstka pozostałych przy życiu musi ukrywać się pod ziemią. Większość z nas nie zdaje sobie sprawy jak wiele razy bliscy byliśmy urzeczywistnienia się tak ponurej wizji.

W 1967 roku w niemieckim mieście Marbur po raz pierwszy pojawiły się zabójcze filowirusy. Około 25% zarażonych nimi ludzi zmarło na skutek wstrząsu wywołanego silnym krwotokiem wewnętrznym. W 1976 roku w północnym Zairze wybuchła epidemia wirusa Ebola. Tym razem wskaźnik śmiertelności był jeszcze wyższy. W potwornych męczarniach skonało 88% chorych. Jeden zarażony człowiek, który wsiadłby do samolotu, mógłby roznieść epidemię po całej planecie.

Jeszcze inną wizję końca świata przedstawił Carl Schultz w „Siódmym znaku". To nie śmiercionośny wirus, czy atomowa hekatomba stanie się przyczyną katastrofy. Gniew boży ściągną na nas nasze grzechy i brak wiary. Gdy komnata dusz opustoszeje, baranek boży zacznie otwierać kolejne pieczęcie i spełnią się proroctwa świętego Jana.

Czy mamy szansę, by przetrwać? Odpowiedź znajdziemy w „Nostradamusie" Rogera Christiana. Tytułowy bohater filmu powiada: „Najgorszy będzie XX wiek. Nadejdą trzy wojny i zniszczą cały świat". Ale mówi również: „Ja widzę tylko najgorsze. Widziałem morze krwi i ogrom zniszczenia, ale widziałem też w przyszłości zwiastuny ery szczęścia. Człowiekowi uda się przetrwać". Uff. Nie ma jak dobry, stary, happy end...

Arkadiusz Paweł Gałecki

MORTAL KOMBAT

ANNIHILATION

Krooger

It has begun!

Tak, tak film MORTAL KOMBAT: ANNIHILATION wchodzi 12 czerwca na ekrany naszych kin i wszyscy w Polsce wojownicy żądni krwi będą go mogli nareszcie obejrzeć!

Na początku nieco szczegółów natury technicznej. Po pierwsze — efekty specjalne w filmie totalnie zrywają gacie, szczęka wali o glebę już po kilku pierwszych ujęciach, a robi to jeszcze kilka razy podczas seansu. Nie mogłem czasami odróżnić czy ujęcie jest na żywo, czy to już iluzja. Drugą sprawą jest muzyka: ten sam klimat co w pierwszej części, koleś krzyczy MOOOORTAL KOOOOMBAT! i ty już wiesz co będzie dalej, kilka szybkich uderzeń i adrenalina skacze ci na maximum. Muzyka w filmie to połączenie techno z wszelkimi odmianami szarpidructwa gitarowego. Gra m.in. bożyszcze tłumów RAMMSTEIN. Trzecią sprawą są sceny walk, biją:) one wszystkie walki z pierwszej części MK razem wzięte na głowę. Nigdy nie widziałem tak zaj... sklejonych

scen walk i chyba długo nie zobaczę. Pamiętna walka LIU KANGA z REPTILEM odchodzi w zapomnienie — tu każde starcie tak wygląda!

Teraz przejdźmy do fabuły. Nie jest ona aż tak naciągana, jak by się to mogło wydawać. Po śmierci SHANG TSUNGA z rąk LIU KANGA nasi wojownicy nastawieni są na definitywny koniec kłopotów. Nic bardziej mylnego. Dosłownie po chwili otwierają się bramy zaświatów i na Ziemię przybywa sam SHAO KHAN, jeden z bogów rządzących zaświatami. U swego boku ma m.in. SINDEL, wskrzeszoną matkę KITANY, która trzyma teraz razem z LIU KANGIEM. KITANA próbuje przekonać matkę, by przeszła na stronę Dobra, ale próby kończą się fiaskiem, SINDEL nie ma już w sobie matczynego serca. SHAO KHAN zaczyna jednoczyć zaświaty z Ziemią, mimo że przegrał turniej. RAIDEN próbuje dowiedzieć się, dlaczego doszło do panowania SHAO mimo wygranego przez Dobro turnieju: okazuje się, że bogowie nie są tacy święci i oszukują na rzecz KHANA i jego ojca SHINNOCKA. RAIDEN chce pomóc swoim przyjaciołom, ale nie może — dopóki jest bogiem. Prosi „najwyższych", aby uczynili go śmiertelnym. Robią to i RAIDEN od teraz może walczyć na równi z innymi, u boku swoich przyjaciół. Na pozór on i jego „paczka" są bezradni, ale okazuje się, że jeszcze jest pora na uratowanie świata. Bogowie, aby naprawić swój błąd, podczas ostatecznej walki SHAO z RAIDENEM czynią śmiertelnikiem również SHAO i wtedy rozgrywa się walka równych sił. Jak myślicie: kto ją wygra?

MORTAL KOMBAT nie ustrzegł się kilku błędów. Film napakowany jest dużą ilością postaci z gry, przez co podczas 1,5 h seansu giną oni w mgnieniu oka, a niektórzy tak szybko i głupio, że nie zdążymy im się nawet dobrze przyjrzeć. Poza tym, największym błędem była walka

SONIA VS. MILEENA, w której obie walczyły w błocie (yeah!). SONYA po walce wyglądała jak Murzynka, a mimo to za chwilę w następnej scenie była już czyściutka i ładnie uczesana, według mnie — przegięcie.

Ogólnie film mi się podobał i polecam go wszystkim wojownikom a szczególnie tym komputerowym. Kawał dobrego kina karate. Niesamowite efekty, doskonały dźwięk, wspaniałe sceny walki... no i te dziewczyny: aż by się chciało pokonać je w walce, a potem długo, długo pocieszać.

Nowa

Kiedy nastąpi koniec świata? Za rok, za dwa, za kilkadziesiąt lat, a może dopiero wtedy, gdy nasze Słońce zamieni się w Supernową? Nadchodzi nowe tysiąclecie, a wraz z nim nadzieje, niepokoje i lęki. Koniec wieku zawsze stał pod znakiem katastrofizmu. Odkrywano wtedy na nowo przepowiednie i proroctwa zapowiadające rychłą Apokalipsę. Prawdę znajdziesz w Centuriach Nostradamusa. *Jeśli tylko będziesz umiał* je odczytać...

Michel Nostradamus urodził się 14 grudnia 1503 roku w Saint — Remy w Prowansji. Pochodził z bogatej, żydowskiej rodziny. Jego ojciec — Jan Jakub z Nostre – Dame sprawował urząd notariusza, a dziadek — Piotr — był nadwornym lekarzem króla Prowansji. Jego matka była córką znanego lekarza i astrologa Jana de Saint — Remy.

Młodego Michela wychowywali dziadkowie. Zaszczepili w nim zamiłowanie do nauk przyrodniczych, astrologii, astronomii, sztuki antycznej. Nostradamus po ukończeniu studiów w papieskim Awinionie przeniósł się do europejskiego centrum medycyny — na uniwersytet w Montpellier. Po trzech latach pobierania nauk medycznych, fizyki, fizjologii i anatomii przerwał studia. Zmusił go do tego wybuch zarazy. W tym momencie zasłynął jako odkrywca antidotum — cudownej mieszanki niezwykle wonnych ziół, zapobiegających rozprzestrzenianiu się choroby. W 1536 roku umarła mu żona i dwaj synowie. Wtedy to zaczął interesować się badaniami okultystycznymi i astrologią. Walczy z kolejną, straszliwą zarazą — węglicą prowansalską. Ponownie odkrywa kolejne antidotum i... zostaje oskarżony przez konkurencyjnych lekarzy o herezję (był wyznania katolickiego), uprawianie okultyzmu i czarnej magii. Od wygnania ratuje go [illegible] nadwornego [illegible]arza króla Francji [illegible]enryka II. W 155[illegible] roku publ[illegible]kuje siedem ksiąg C[illegible]turii — przepo[illegible]edni. W 1558 ost[illegible]nie trzy. Umier[illegible] nocy z pierwszego na drugiego lipca 1566 roku. I tutaj właściwie rozpoczyna się nasza historia. Otóż Michel Nostradamus przewidział swoją śmierć w najdrobniejszych szczegółach:

„W dom wróciwszy, dar królewski złożę
Skończone dzieło — do nieba idę Boże
Zejdą się druhy, bracia domu mego
Na ławie przy mym łożu znajdą mnie martwego"

I rzeczywiście nazajutrz znaleźli go przyjaciele leżącego na ławie z sakiewką królewską u boku. Nostradamus miał zdolność jasnowidzenia. Daty konkretnych wydarzeń określał za pomocą badań astrologicznych. Przyszłość przepowiadał wpadając w kontrolowany trans wewnętrzny. Wszystkie swe przepowiednie zawarł w Centuriach. Spisał je podzielonym na 4 zwrotki wierszem. Na pierwszy rzut oka panuje w nich chaos. Jasnowidz z Salon używał jednocześnie wielu języków — hebrajskiego, greckiego, łaciny i francuskiego. Zgodnie z ówczesną modą bawił się słowem, przestawiając kolejność liter, sylab i całych słów. Posługiwał się metaforami, mitologicznymi symbolami.

„W zabawie tysięcy ciemnych rymów ukrywam przyszłe zdarzenia z życia wielkich potentatów i długi szereg innych zdarzeń, które to jednak przepowiednie zostaną odczytane dopiero wtedy, gdy dany wypadek uzewnętrzni się w świecie fizycznym".

W jednej ze swych prac wytłumaczył powód tej „konspiracji": nadchodziły czasy Świętej Inkwizycji. Dzieło Nostradamusa mogło by być poczytane za herezję. Jasnowidz stworzył więc klucz — pojęcie szyfrujące kolejność przepowiedni. Gdybyśmy je odgadli, przyszłość byłaby jasna, a tak szybujemy wśród ciemności Nieznanego.

I może właśnie dlatego do dzisiaj mamy problemy ze zrozumieniem przepowiedni dotyczących końca naszego świata. Poszczególnych lekarzy o herezję (był wyznania katolickiego), uprawianie okultyzmu i czarnej magii. Od wy-

Przepowiednie dotyczące Wielkiego Monarchy:

Według Centurii I.50 narodzi się we Włoszech i będzie niczym niszczycielska burza dla ludzi Wschodu. Po jego pojawieniu mają zniknąć wszystkie bałwochwalcze sekty. Będzie narzędziem w ręku zstępującego na Ziemię Chrystusa — Odkupiciela. Republiki, jako wymysł Szatana zostaną zamienione w monarchie.

„Po siedmiu latach od momentu gdy zajmą Jaffę, ludy barbarzyńskie Północy (Rosjanie) zostaną rozproszone przez Wielkiego Monarchę oraz księcia anielskich zastępów."

„Zakaże wszystkim używać broni, ludzie będą szanować Boga w Trójcy"

„Wielki Monarcha przybędzie od Boga, aby znieść republiki i zaprowadzi na Ziemi prawdziwy pokój"

„Zniszczy Turka, herezje i pokona cesarza z Północy"

„Przed antychrystem narodzi się we Włoszech człowiek tak silny, że można go porównać z Samsonem. On bardzo drogi Bogu uwolni Lombardię z niewoli, a Włochy od męczeństwa. Jako wysłannik Ojca Świętego, a nadto Unii (dziesięciu królów), popłynie do Grecji wraz ze swymi marynarzami i tam zburzy wiele miast".

ne Centurie Nostradamus pomieszał w sposób niezwykle celowy i niestety nie udało się odkryć klucza, którym się posługiwał. Oto co do tej pory odczytano. Czerwoni rewolucjoniści spod znaku sierpa (Rosjanie) zdobędą przewagę na dziesięć miesięcy. Wtargną do północnych Włoch, na Sycylię, do Hiszpanii, do Niemiec, a potem do Francji. Paryż zostanie zniszczony w olbrzymim pożarze. Rzym będzie zrujnowany przez czerwonych Turków, Arabów i Rosjan. Nastąpi rzeź duchownych wszystkich religii. Papież zginie w płomieniach gorejącego Watykanu. Straszliwe wojska ruszą z północy i ze wschodu. Używać będą rakiet i czołgów. Pod koniec roku „grot z nieba" — bomby atomowe — zniszczy główne miasta Ameryki, Anglii, Rosji i Bałkanów. Tak zakończy się wojna pomiędzy zachodem i wschodem. Z powojennego zamętu skorzysta jednak tajemnicza postać — Cesarz Alemeński. Przejmie on dowództwo nad wszystkimi oddziałami — zarówno europejskimi jak i azjatyckimi. Na tron papieski wprowadzi „germańskiego antypapieża", który koronuje go na cesarza rzymskiego. Po siedmiu miesiącach zostanie zabity, a jego zwolennicy wytępieni. W tym czasie w Anglii wybuchnie ogólnoświatowa rewolucja. Po siedmiu latach na politycznej scenie pojawi się uwolniony z więzienia tajemniczy Wielki Monarcha. Wyrzuci z Europy „morskich piratów"' i „barbarzyńców". Święte miejsca w Palestynie ofiaruje prawowitemu właścicielowi — Kościołowi katolickiemu. Wielki Monarcha założy Zakon Krzyżowy skierowany przeciwko wrogom Kościoła. Zjednoczy 10 władców Europy pod wspólnym berłem, lecz spokój potrwa zaledwie kilka lat. (Wśród niezliczonych wrogów prawowitej wiary znajdować się będzie również antychryst. Według komentatorów narodzić się on miał w Palestynie już podczas pontyfikatu Piusa XII, a narodzinom towarzyszyło pojawienie się komety. Destrukcyjną działalność rozpoczął jednak około roku 1980.) Wielki Monarcha ogłosi się władcą powszechnym w roku 2000 — w momencie upadku Rzymu. Czasy cierpień zostaną skrócone przez miłość wybranych. Nastąpi długi okres pokoju. Po dziesięciu latach niezwykle burzliwego panowania umrze jako Przywódca Państw Europy. Niszczycielskie czyny antychrysta trwać będą jeszcze trzy i pół roku. Po jego śmierci pogrążona w chaosie ludzkość oczekiwać będzie nadejścia Chrystusa. Zasięg katastrof i strat ludzkich w różnych krajach zależeć będzie od postawy ludzi. W Rzymie ma się uratować około 25%, we Włoszech około 20%, w pozostałych rejonach Europy, średnio 18%. Z Zagłady ocaleć ma 53, 5 % ludzkości. Tak ma się dokonać

Przepowiednie dotyczące antychrysta:

Narodzić się ma ze związku dwojga wielkich grzeszników — mnicha i zakonnicy. Ostatni Antychryst w odróżnieniu od swych diabelskich poprzedników nie będzie uosabiał żadnego narodu. W Centurii IX, 10 Nostradamus wspomina, że będzie tym, który uniknął zagłady II Wojny Światowej.

„Ten, który był na samym szczycie królestwa i miał w hierarchii czerwoną głowę, okaże się surowy i okrutny, i będzie wzbudzał lęk, kiedy nastanie w Wielkiej Monarchii"

„W roku 1999, siódmego miesiąca, nadejdzie z nieba król strachu, aby wskrzesić wielkiego króla Hunów, przed i po jego przejściu Mars rządzić będzie z łatwością."

„Oto on, wielki wróg rodu ludzkiego, który będzie gorszy od swoich przodków, ojców i wujów, rozsiewa dzieło śmierci i wielkiego wiarołomstwa, żelazem, ogniem i wodą, krwawy i nieludzki."

„Ten, któremu dadzą światło rodzice przesiąknięci duchem ciemności, zrodzi się z otchłani i z nieskończonego siedliska potępionych."

Przepowiednie dotyczące Odnowy:

„Kiedy symbol sierpa zaleje ziemię niczym potop, osiągnie swój najszerszy zasięg; wówczas świat wystawiony zostanie na pastwę ogólnej nędzy, ludzkość dotknięta zaraźliwymi epidemiami, trapiona wojnami i zabójstwami. Wiek zbliża się do odnowy."

„Kiedy Słońce osiągnie 20 stopień Byka (11 MAJA), Ziemia zadrży tak mocno, że wielki teatr runie, grzebiąc wszystko. Powietrze, niebo i ziemia zaciemnią się. Wówczas Bóg i jego świta przepędzą niewiernego."

„Na ziemi pojawi się ogień, a złoty kolor na Niebie. Uderzony z góry, nie mógł urzeczywistnić cudownego przypadku (udawanego wniebowstąpienia). Wielka rzeź ludzka, wielki synowiec pojmany."

„Wielki Sędzia osądzi czas obecny i przeszły. Czas późny uznany zostanie za nieprawy przez kler, który zostanie oddalony, jako że sam trapił Chrystusa."

Zagłada, biblijna Apokalipsa, skandynawski Armageddon — pod tymi wszystkimi pojęciami kryje się ostrzeżenie przed końcem świata. Starego Świata. Nowa Ludzkość zostanie stworzona przez „ludzi nowych", realizujących odmienną koncepcję życia. Ich narodzinami będzie dzień śmierci, a ich życiem będą rządziły Chrystusowe prawa nieśmiertelności. Ci co wierzyli, że stworzą świat według materialistycznych idei przeżyją rozczarowanie. Nastąpi ich unicestwienie. Tylko siła ducha może dać człowiekowi nowy bodziec dla stworzenia nowego, lepszego społeczeństwa. Nastanie Nowa Era...

Wielkie Oczyszczenie ludzkości.

Apokalipsa

Gosia Sufowska

Współpraca:
Piotr Pawlak
Asia Pieczkowska

w szkolnych lekturach,

czyli gdyby to był temat

naturalny

„Trwoga jest też wzmocnionym poczuciem życia“ — Tomasz Mann

Od zarania dziejów człowiek wierzył, że jego los jest determinowany przez siły wyższe. Zarówno religie chrześcijańskie, jak i pogańskie mówiły o małości i bezbronności człowieka wobec potęgi bogów. Wszelkie zagrożenia, lęki, klęski wywoływały w człowieku poczucie słabości i bezsilności, a także rodziły pytania: jaki jest koniec, kto tym kieruje i kiedy to wszystko się skończy. Pojawiały się wizje, obrazy, sny pokazujące wyobrażenia ludzkie na temat końca świata

Pojęcie „Apokalipsa“ wiąże się z Nowym Testamentem, a dokładnie z objawieniem Św.Jana. Jest to szczególny rodzaj wypowiedzi biblijnej, który opisuje tajemnice czasów ostatecznych. Nie jest to jedyna Apokalipsa biblijna, ale, jako najważniejsza, jest najczęstszym tematem późniejszych nawiązań. Zawiera ona widzenie Św.Jana, jednego z uczniów Chrystusa, który prorokuje koniec świata. Pokazuje ona także obraz walki dobra ze złem, upadek ludzkości i następnie przywrócenie ładu i harmonii. Zrozumienie tej księgi utrudnia ogromna ilość symboli, które na dobre zakorzeniły się w kulturze chrześcijańskiej np. cztery zwierzęta (lew, wół, orzeł i zwierzę o ludzkiej twarzy), smok walczący z kobietą, siedem trąb, siedem pieczęci. Do Apokalipsy Św.Jana powraca wielu twórców, jak młodopolscy katastrofiści, poeci lat wojennych, a także współcześni.

Poczucie lęku i strachu przed przyszłością, a co za tym idzie wizja Apokalipsy, pojawia się zawsze, gdy człowiek czuje wokół siebie jakieś zagrożenie, wypływające czy z czynników zewnętrznych (wojna, kataklizmy, życiowe klęski), czy z własnych, indywidualnych odczuć, jak osamotnienie, strach przed śmiercią lub utrata kogoś albo czegoś. Średniowiecze to epoka, którą często nazywa się „mroczną i smutną“ — ma to swoje podłoże w warunkach, w jakich przyszło ówczesnemu człowiekowi żyć. Choroby, epidemie, średnia długość życia nie przekraczająca 40 lat. Nie dziwne, że myśli o śmierci i zagrożeniu towarzyszyły człowiekowi na każdym kroku. Z tych przemyśleń narodził się ruch milenarski, który głosił przekonanie, iż w roku tysięcznym świat się zakończy.

Nastroje dekadenckie, a wręcz katastroficzne, przybrały na sile pod koniec XIX, w okresie Młodej Polski, kiedy człowiek rozczarowany otaczającą go rzeczywistością, kierował swoje myśli w stronę takich właśnie wizji i obrazów. Najwyraźniej przedstawia to Jan Kasprowicz w hymnie „Dies irae“, gdzie ludzkość toczy ostatnią walkę o swą przyszłość:

„I płyną, płyną te milczące krzyże (...)

Wszystko, co było dalekiem i bliskiem (...)

Teraz z tym wielkim, grząskim bagnem płynie

W pańskiego gniewu ostatniej godzinie“

Bóg pokazany jest przez Kasprowicza jako ten „niesłyszący“ i „niewidzący“, którego ból ludzkości nie obchodzi. „Podmiot liryczny“ zdaje się pytać, dlaczego cierpimy za grzech, który był nam dany wraz z urodzeniem. W chwilach Apokalipsy człowiek zawsze pyta Boga o winę i swój grzech: czy jest on wystarczająco wielki, by tak cierpieć.

O przeczuciach nadchodzącej zagłady wobec zbliżającej się wojny pisali Czesław Miłosz i Józef Czechowicz. Sytuacja polityczna na świecie w latach trzydziestych stwarzała realne zagrożenie dla

niepodległego bytu Polski. Zaniepokojeni tym faktem byli szczególnie żagaryści, czyli między innymi właśnie Miłosz. Natomiast Czechowicz wielokrotnie podejmuje temat śmierci, ujawnia przeczucie jej rychłego nadejścia. W wierszu „Przeczucia" pisze:

„(...) jest wielki obszar pod chmurą
ciemny to dół
echem zalany
nawinięty na grzmotu oś (...)".

Podobnie u Miłosza w utworze „Roki" świat ulega ostatecznej zagładzie:

„Wszystko minione, wszystko zapomniane
tylko na ziemi dym
i nad nami rzekami z popiołu tlejące
skrzydła i cofa się zatrute słońce
a potępienia brzask wychodzi z mórz..."

Chmury, dół, popioły, dogarające słońce, przepaść — to najczęstsze obrazy apokaliptyczne, pokazujące obawy człowieka wobec zagrożenia.

Ludzie boją się śmierci, bo to, co jest po niej, jest im nieznane, a to, co nieznane budzi lęk. Kiedy zaś stają twarzą w twarz z nią, strach mija, a w człowieku rodzi się odwaga i siła. Tak było w czasie wojny, ona właściwie pokazała, że człowiek może być odważny, ale też w ekstremalnych warunkach bezbronny i przerażony. Wojnę nazywano „epoką pieców", „czasem Apokalipsy spełnionej" — odczucia ludzi tej epoki najsilniej wyraziło to pokolenie twórców, dla których początek dojrzałości zbiegł się z wkroczeniem w świat okupacji. To pokolenie nazwano pokoleniem Kolumbów.

Postawę katastroficzną najpełniej ukazała twórczość Krzysztofa Kamila Baczyńskiego. Wojna — mówi poeta — niesie zagładę pokoleniu, które urodziło się w wolnej Polsce i które przeznaczone do życia w pokoju i szczęściu. Świat wariował, człowiek wymyślał coraz okrutniejsze metody walki, prowadząc do zupełnego upodlenia ludzkości. W wierszu „Spojrzenie" Baczyński pisze:

„Nic nie powróci. Oto czasy zapomniane", a w utworze „Historia" pokazuje świat jako nieustanne zło, ujawniające się poprzez krzywdę i przemoc. Czas współczesny Baczyńskiemu okazuje się być ostatecznym wypełnieniem tego zła, po „wojennych schodach" ludzkość wkracza do grobu.

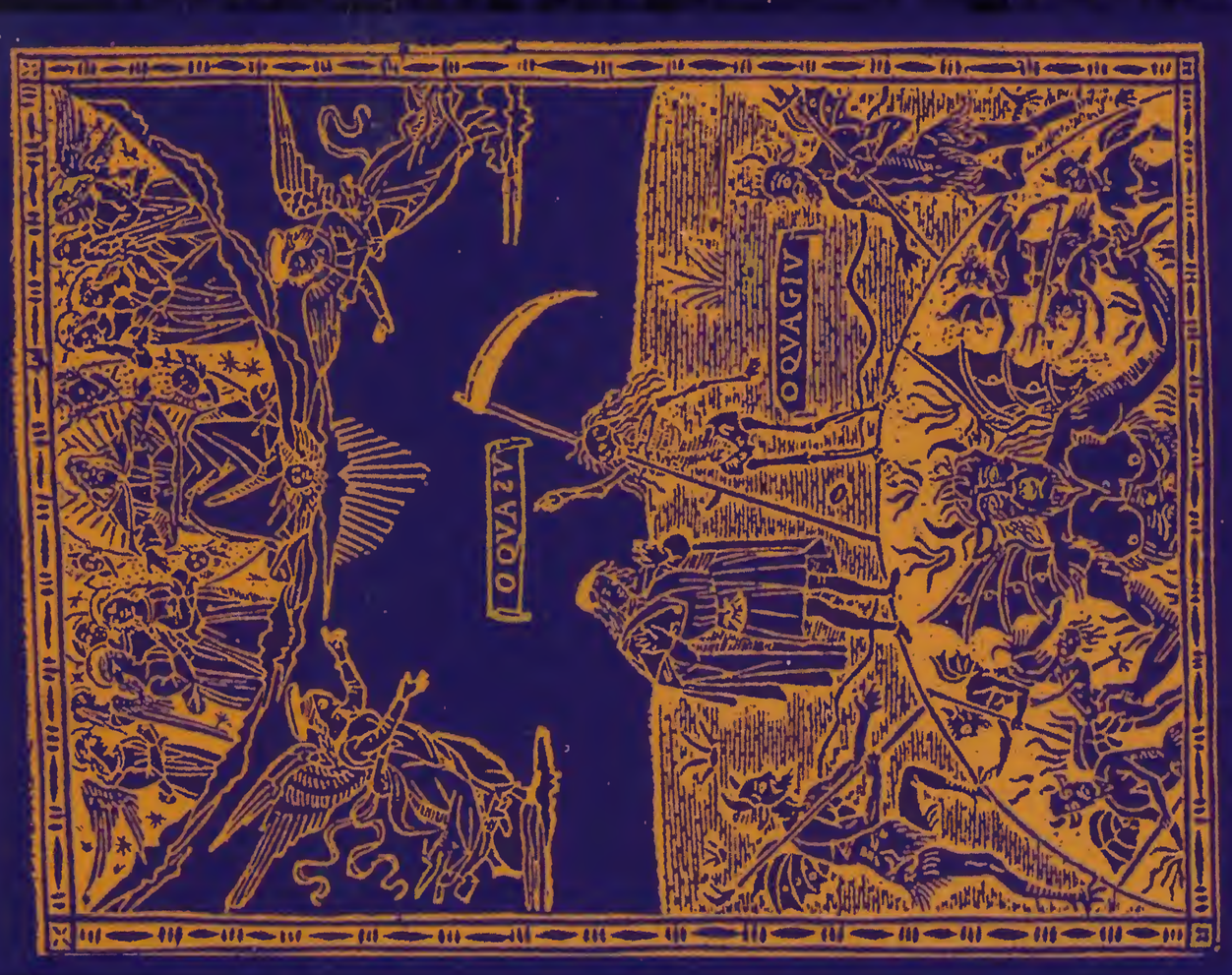
Wciąż zadajemy pytania: co czuje dzisiejszy człowiek; czy można to porównać do odczuć wojennych, tak przecież tragicznych i katastroficznych; czy może, jak młodopolscy poeci, szukamy różnych dróg jako lekarstwa na dekadenckie nastroje — bo przecież one nie zanikły. Człowiek gubi się wobec naszej kultury, taniej rozrywki reklamowanej przez media, wobec zagrożeń cywilizacji: zanieczyszczeń środowiska, AIDS, czy raka. Coraz częściej nazywamy te nastroje „depresją", „apatią", „zniechęceniem", szukając ich źródeł w nas samych, we własnej podświadomości.

Czujemy się samotni, nie chcemy być tzw. „masą", ale świat tak właśnie nas kształtuje: w wielką zlepioną kulę mieszanych uczuć: od życzliwości do niechęci, od nienawiści do miłości. Od pokoju — do kolejnej wojny, która da pożywkę poetom. Przyszłe pokolenia będą czytać ich wiersze w szkole i znowu niczego się z nich nie nauczą...

Maciej Oginski

Kyrie

Wieś trawił żarłoczny ogień. Ubrani w skórzane płaszcze Egzekutorzy obserwowali ten teatrzyk destrukcji w milczeniu. Najwyższy z nich, łysy jak kolano Madine, odłączył dopływ gazu do lufy swego miotacza ognia i spojrzał smutno na współtowarzyszy. Sługi Kościoła, żołnierze Boga nie wzbudzali w nikim pozytywnych uczuć. Barczyści, wysocy, emanujący brutalną siłą, przypominali swym wyglądem bardziej płatnych zabójców niźli zakonników. Egzekutor, mający wyskrobane na przyłbicy hełmu litery XTC, niespodziewanie wypluł ze swej broni jeszcze jeden żarłoczny język ognia. Przez monotonny huk ognia przedzierał się nieludzki wrzask płonących wewnątrz budynków ludzi. Madine zacisnął szczęki i spojrzał na XTC.



— Powiedziałem: wstrzymać ogień.

Tak było zawsze. Powietrze lśniące od potwornie wysokiej temperatury, krzyki niewinnych, Egzekutorzy dający upust swym najbardziej chorym żądzom. Madine przerażało to od momentu, gdy uświadomił sobie, że ludzie tak naprawdę niczego się nie nauczyli.

Miasta rozwijały się. Przemyślane inwestycje zmieniały parki w sięgające nieba wieżowce, skwerki znikały na rzecz centrów handlowych. Stany Zjednoczone uderzyły na Iran, nie zważając na groźbę użycia broni atomowej. A McDonalds nadal karczował tysiącletnie lasy i amazońską dżunglę pod pastwiska. Czy ktoś zważał na to, że Ziemi wymierzony został policzek? Nie sądzę. Nie sądzę też, aby dziś zdawali sobie z tego sprawę. Agresja przeżywała wówczas swój „złoty okres" — była jedynym uniwersalnym językiem. Ludzie mordowali się dla pieniędzy, a nawet dla czystej przyjemności. Manifestacje anarchistów krwawo tłumione przez doborowe oddziały policji, neonaziści organizujące swoje obozy szkoleniowe, kradzieże, gwałty... Taki był świat, jaki pamiętam przed tym, co wydarzyło się później. Przed Kryzysem.

Madine usiłował dojrzeć cokolwiek poprzez kłęby siwego dymu wznoszącego się skręconą wiązką wysoko w niebo. Sadza i popiół były wszędzie — oblepiały okoliczne drzewa, przykrywały ziemię, dostawały się w szczeliny pancerzy i płaszczy. Mimo, iż było bardzo pogodnie i słonecznie, najbliższa okolica była w przeważającej części szara lub czarna. Zwęglona. Zakonnicy otoczyli wieś pierścieniem, pilnując, aby nikt nie wydostał się z małego piekła, jakie urządzono dla jej mieszkańców. Co prawda, raz na jakiś czas zawsze komuś udawało się uciec przed karzącą ręką Kościoła, lecz ogólnie zakon Egzekutorów działał bardzo sprawnie.

Madine wspiął się na niewysoki pagórek i spojrzał uważnie na dogorywającą wieś. Jak zawsze w tych chwilach, czuł się bardzo stary i zmęczony. Razem z grzesznikami ginęli także niewinni i choć wszyscy wiedzieli jakie ogromne koszty niesie za sobą Wiara, Madine za każdym razem miał wszystkiego serdecznie dosyć. Najbardziej dziwiło go to, z jakim zapamiętaniem wykonywali rozkazy jego podwładni. Kamienne twarze — płomienie sięgające dachów chałup — metodyczny terkot karabinów maszynowych.

— Gunther, przygotuj grupę do wymarszu — Madine odezwał się krótkofalówki.

— Tak jest, ale... — głos, jaki usłyszał zupełnie nie pasował do obecnej sytuacji. Był pełen życia i na swój sposób... wesoły.

— Ale?

— Przedarła się jedna osoba. Co prawda, płonął już częściowo, ale i tak zadziwiła mnie jego żywotność

— Rozumiem. Na jakim odcinku? — Madine począł schodzić w dół, kierując się w stronę znikającej wśród pól drogi.

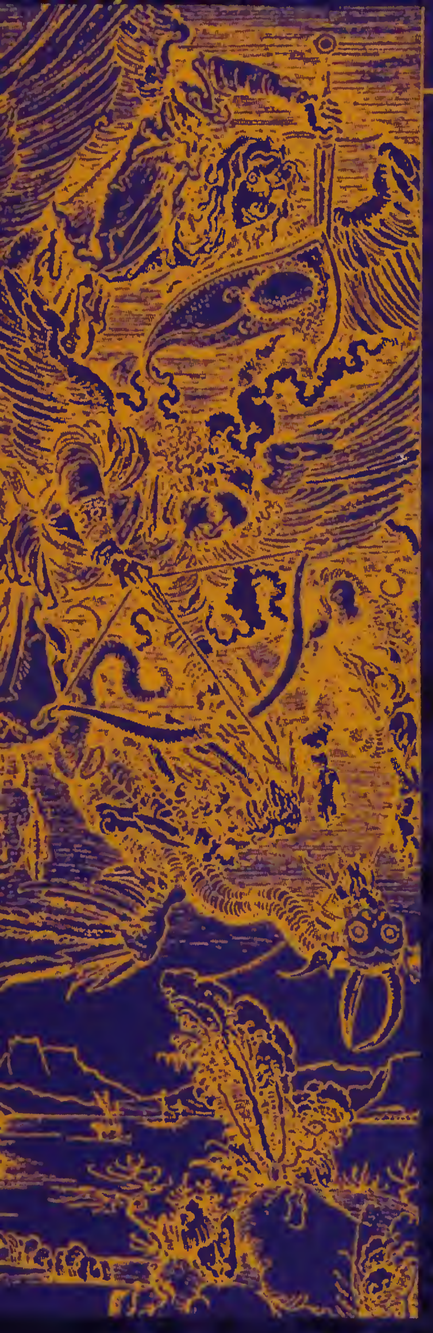
— O ile się nie mylę, zawiódł Manson — zatrzeszczał w słuchawce Gunther.

— Wybacząć, rzecz boska. Zaiste. Gunther, proszę się ze mną spotkać za pięć minut przy drodze wymarszu. Musimy przygotować raport. Proszę też zgromadzić tam wszystkich ludzi. Aha, i chcę widzieć się z Mansonem. — Madine raz jeszcze ogarnął wzrokiem okolicę — Nic tu po nas. Zbieramy się.

— Tak jest.

Zbliżało się dwudzieste pierwsze milenium. Praktycznie każde ugrupowanie religijne upatrywało w tym wydarzeniu nadchodzącego końca świata. Armageddon był chyba najpopularniejszym tematem — katastroficzne filmy, książki, reportaże o genezie Końca, publicystyczne programy o Czterech Jeźdźcach... Sądzę, że mogę śmiało powiedzieć, że... czekaliśmy na Koniec. Już pod sam koniec 1999 roku, wszystkim odpalało. Przemoc, brutalność i agresja sięgnęły wówczas szczytu. Miałem kiedyś przyjaciela, który... Teraz jest to już nieistotne. Teraz mało co się liczy.

Słońce zaczynało już znikać za czarną krawędzią lasu, kiedy Egzekutorzy wymaszerowali z dogorywającej wioski.



Czterdziestoosobowy oddział religijnych psychopatów, zabójców i totalnych świrów ubranych w czarne mundury i skórzane płaszcze. Gestapo Kościoła, jak mawiali odważni. Zakon Egzekutorów był najpotężniejszą armią Nowego Świata.

Gunther podbiegł do idącego na czele grupy Madine. Po drodze wyjął z plecaka notatnik i ołówek, po czym odezwał się głucho, próbując złapać oddech.

— Wzywał mnie pan

— Tak. Ma pan na czym pisać? Świetnie. OK., data, miejsce akcji... to już wpisze pan sam. To samo tyczy całej tej grzecznościowej babraniny. No, to powiedzmy tak — Madine wziął głęboki oddech — Z wiadomego źródła, przecinek, dowiedzieliśmy się o obecności innowierców we wsi... nazwę sam pan już wpisze, bo ja nie pamiętam.

leison

— A heretycy?

— Ach, racja. Innowierców i heretyków we wsi... Zastosowaliśmy standardowe metody oczyszczania skupisk ludności z grzeszników. Tu wpisze pan, ile zużyliśmy gazu i paliwa. Straty własne — brak. Aha, i proszę wpisać tam coś optymistycznego o tym, który się wymknął.

— Tak jest.

— Gdzie jest Manson?

— Już go wzywam.

— To dobrze.

Manson okazał się jednym z najmłodszych członków oddziału. Madine już dawno przestał się interesować nowymi ludźmi. Miał kilku Egzekutorów, na których zawsze mógł polegać. To wystarczało w zupełności, aby być pewnym swej pozycji i nie obawiać się stale o swój własny tyłek. Dowódca oddziału spojrzał w oczy Mansona i gestem pokazał, aby chłopak zszedł na bok drogi. Zakonnik wykonał rozkaz i stanął na baczność.

— Czy wiesz, co zrobiłeś? — spytał bardzo powoli Madine.

— Tak, majorze poruczniku.

— Przepuściłeś heretyka.

Chłopak zadrżał. I dobrze, będzie miał dzieciak nauczkę. Walka z heretykami to nie zabawa.

— Młody jesteś, to i ci wybaczę... — gwałtownie odwrócił się i uderzył Mansona w szczękę mocnym sierpowym.

Zakonnik upadł na ziemię, plując krwią. Egzekutorzy mijali ich dwóch w ponurym, milczącym pochodzie. Madine odezwał się w przestrzeń:

— Zabierzcie go, bo chyba nie jest w stanie iść samemu.

Po czym ruszył przed siebie.

Kiedy wreszcie nadszedł Koniec, nikt nie był na niego tak naprawdę przygotowany. Co więcej, mało kto jeszcze go oczekiwał. Najbardziej ucierpieli mieszkańcy wielkich miast, tak pięknie wykwitłych na Ziemi. Najbardziej zadziwiająca była jednak forma Gniewu Bożego — nie było żadnego morza ognia, krwawego deszczu. Nie narodził się Antychryst. To lasy i dżungle, tak cierpiące podczas ludzkich rządów, stały się potężniejsze niż kiedykolwiek — zielona fala zalała miasta i pola uprawne. Jak już mówiłem, ucierpieli przede wszystkim mieszkańcy miast. Przyzwyczajeni do luksusów i życia na ustalonym poziomie, nijak nie potrafili odnaleźć się w Nowym Świecie. Świecie, w którym to ONI byli słabi i nadzy. Kościół umiejętnie wykorzystał fatalną sytuację moralną ludzi — wśród słabych znalazł rzeczywistą wiarę i oddanie. Znalazł też swoich przeciwników. A potem powstaliśmy my — Egzekutorzy.

Madine zrównał krok z Gecko, najbliższym mu zakonnikiem. Jako oficerowie, dzielili tę samą komnatę, zaś czasem istniała pomiędzy nimi taka rzecz, jak przyjaźń. Gecko miał krótkie włosy i co najmniej dwudniowy zarost. Zawsze, gdy nie był na misji, Gecko palił grube cygaro. Przez to wokół zakonnika zawsze unosiła się aura ostrego, cuchnącego tytoniu.

— Chyba trochę przesadziłeś, nie uważasz? — spytał po chwili milczenia Gecko.

— Daruj sobie. Dzieciak musi nauczyć się, że bycie jednym z nas nie jest piknikiem. Rozumiesz to?

— Ale żeby od razu wybijać mu kilka zębów...

— Zdarza się.

— Fakt.

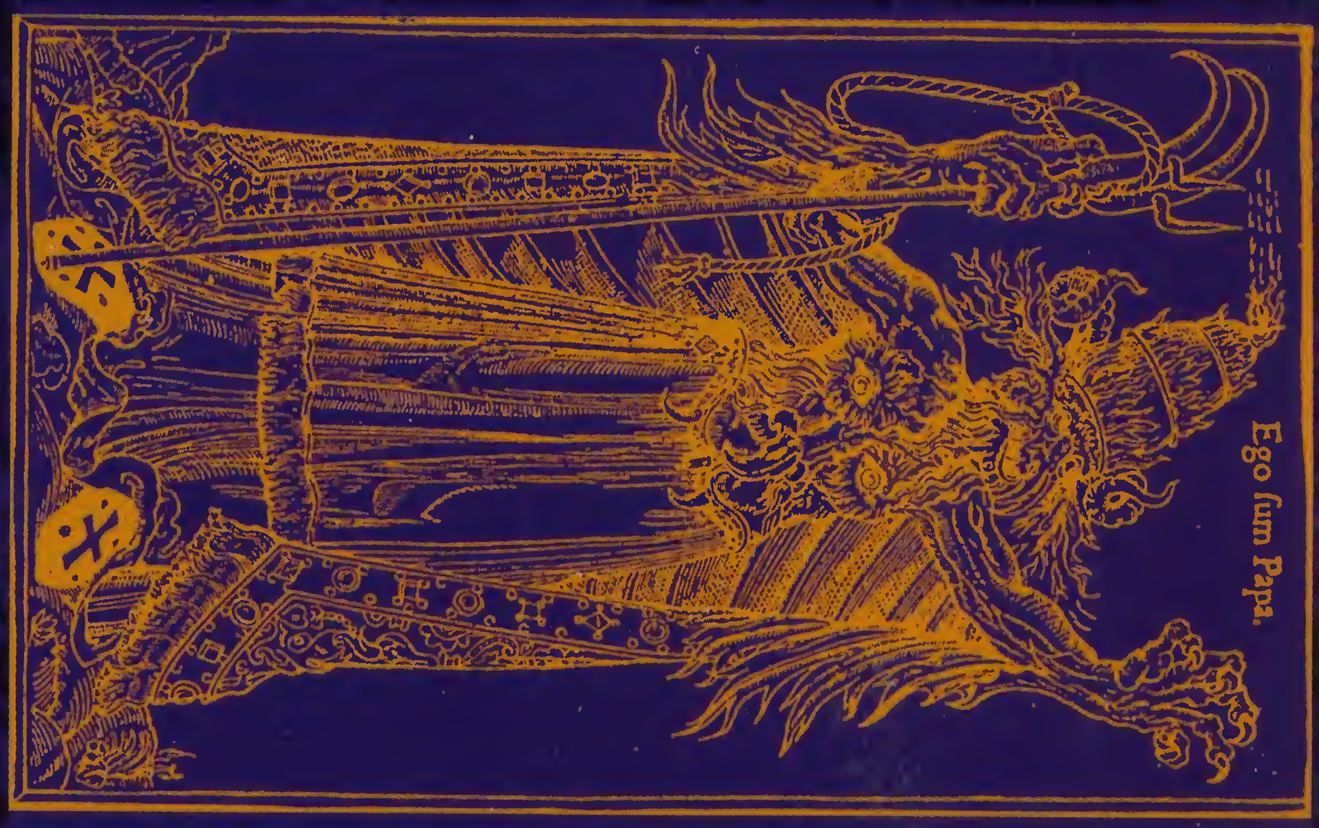
Przez jakiś czas maszerowali w milczeniu przez gęsty las. Reszta z czterdziestoosobowego składu wesoło rozmawiała ze sobą; Egzekutorzy byli w zasadzie zadowoleni z wykonanego zadania. Szosa, po której maszerowali była w znacznej części podziurawiona i wykrzywiona przez biegnące tuż pod nią korzenie potężnych drzew. Właśnie dlatego, Zakonnicy zmuszeni byli poruszać się pieszo. Madine z wykwitającym na twarzy błogim uśmiechem przypomniał sobie początek akcji. Egzekutorzy zbliżali do niewielkiej wsi bardzo powoli — wręcz niedbale — zamykając ją w zabójczym pierścieniu. Mimo wielu ofiar wśród niewinnych, akcja przeprowadzona była wzorowo. Madine wracał powoli dobry humor.

— Widzisz go? — pierwszy odezwał się Gecko.

— Nie... ale powoli zaczynam czuć.

— Heheh.

Tak jak wyłaniali się z gęstego lasu, coraz wyraźniej widzieli ogromne, polodowcowe jezioro, zalewające całą dolinę. Na środku zbiornika wody wyrastała spora, skalista wyspa, na której to nieodmiennie od wielu tysięcy lat stał Zamek. Budowla ta, wybudowana w kilku stylach architektonicznych, spełniała wiele funkcji. Podstawową z nich był klasztor i siedziba lokalnego proboszcza. Zamek szczycił się obszernymi lochami i świetnie zaopatrzoną biblioteką. Dla Madine najważniejsze było jednak to że, mieszkali tu Egzektorzy. To miejsce było też i jego domem.



Papież postąpił mądrze tworząc nasz Zakon. Nie mógł zrobić nic innego, skoro chciał zatrzymać swą władzę i wpływy. Miał przed sobą trudną misję ponownego zaszczepienia Wiary w sercach tak wielu „zbłądzonych owieczek". Jesteśmy Egzekutorami — szanujemy prawa Ziemi i służymy Bogu. Nie znamy litości i przebaczenia. Jesteśmy niepokonani. We shall never surrender.

Życie

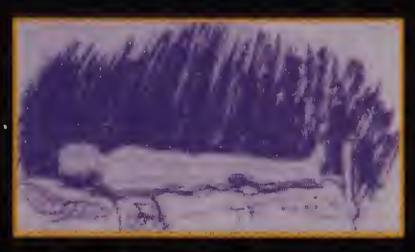
Czy boisz się śmierci? Jeżeli nie, to masz rację, bo nie ma czego. Kończysz ziemską wędrówkę i ach! Zaczyna się następna! Czyżbyśmy zatem byli nieśmiertelni?

Boimy się śmierci. Jest to temat niepożądany w rozmowie, chyba że w Klubie Anonimowych Samobójców. Wertując jednak stare traktaty i zapoznając się z najnowszymi poglądami nauki na śmierć i stan pośmiertny dowiedziałem się, że śmierć nie jest końcem istnienia, a jedynie przejściem ze świata materialnego w eteryczny, przejściem w inny wymiar.

Egipska Księga Umarłych

Jest to najstarsza znana księga, zawierająca formuły tekstów magicznych i zaklęć grobowych, do których dołączono również hymny skierowane do Re i Ozyrysa. Zadaniem tego zbioru była ochrona zmarłego w trakcie jego podróży w zaświaty. Formuły zawarte w Księdze Umarłych, miały umożliwiać zmarłemu pokonanie zagrażających mu podczas podróży niebezpieczeństw. Teksty te, w mniejszym lub większym zestawie, spisane na kartach papirusu, umieszczano w szkatułkach składanych w grobach.

Wg Egipcjan, Zaświaty (eg. Amduat) podzielone były na 12 części, z których każda odpowiadała jednej godzinie. Jest to odzwierciedlenie świata żywych: przez zaświaty również przepływa rzeka, kraina jest podzielona na nomy (samodzielne prowincje) ze stolicami i własnymi bóstwami, geniuszami i duszami zmarłych. Egipcjanie wierzyli, że Re („wielki bóg", czyli słońce) w czasie nocnej podróży zmumifikowany, pobladły, przebywa całą krainę zmarłych. Dusze podróżują w orszaku boga Re.



Człowiek według Egipcjan składa się z ciała i trzech elementów duchowych: ach, ba i ka. Ach to siła duchowa o charakterze nadprzyrodzonym, przynależąca do niebios (ciało przynależy do ziemi). Jest duchowym alter ego człowieka, zamieszkującym z bogami. Połączyć się z ach oznaczało umrzeć. Ba to dusza — po śmierci oddziela się od ciała i kontynuuje swoje istnienie bez fizycznej powłoki, ma jednak cechy takie same jak za życia: je, pije, przemieszcza się. Ka natomiast to siła witalna, podtrzymywana poprzez odżywianie się. Jest energią utrzymującą ciało i duszę przy życiu.

Dusza żyje po śmierci; ach wstępuje do niebios, ba zachowuje indywidualną świadomość. Ba jest więc tutaj najważniejsze, ale to ciało stanowi oparcie dla duszy. Dlatego też trzeba je starannie przechowywać, stąd rozwinięta w Egipcie sztuka i kultura mumifikacji zwłok. Kształt ciała i twarz uwieczniano w postaci posągu grobowego. Imię zmarłego również nie mogło zaginąć — umieszczano je na ścianach grobowca. Po zabalsamowaniu ciała, dusza zmarłego wyruszała na zachód (do Amenti — siedziby zmarłych), gdzie po odbyciu prób, których przejście ułatwiały amulety i znajomość magicznych formuł, stawała przed sądem Ozyrysa. Gdy dusza uzyskiwała rozgrzeszenie, rozpoczynała żywot pozagrobowy. W ciągu dnia wracała do grobu po ofiary (pożywienie), na noc wsiadała do barki Re, by z nim płynąć przez zaświaty w 12-godzinnej podróży. Mogła w międzyczasie wysiąść na Polach Jaru (kraina szczęścia, gdzie każdy siał i orał, a wszystko rosło ponad miarę — rolniczy raj). Na Polach Jaru pracowano fizycznie, jednakże sprytni Egipcjanie wymyślili sobie niewolników w zaświatach. Do grobu wraz ze zmarłym składano figurki uszebti, które symbolizowały wyręczających zmarłego niewolników. W ciągu dnia dusza mogła kontaktować się z żywymi i przybierać dowolne formy.

Droga duszy do zaświatów była długa i skomplikowana, ale dzięki mapie w grobowcu dusza się nie gubiła. Najpierw wyruszała na Pustynię Zachodnią. Koło sykomory zamieszkałe tam bóstwo oferowało jej pożywienie. Przyjęcie podarunku oznaczało zamknięcie drogi powrotu do świata żywych. Potem należało pokonać zastępy demonów o głowach krokodyli, węże Apopisa, demony Am-au, Hai i Haas, które polowały na błądzące

Gregorious

dusze. Dusza musiała przebyć przez rzekę z wrzącą wodą oraz się tej wody napić. Na bagnach dusza musiała omijać pułapki zastawione przez małpy na demony i inne dusze. Celem jej było wielkie jezioro — można je było przebyć albo za pomocą Thota, który przenosił duszę jako Ibis, albo na barce, sterowanej przez geniusza. Podczas podróży łodzią dusza była starannie przesłuchiwana przez przewoźnika i każdą... część łodzi. Przebycie jeziora oznaczało stanięcie przed trybunałem Ozyrysa i dokonanie spowiedzi. Pomyślne przebrnięcie przez tę ostatnią próbę pozwalało na życie wieczne. Dusze osądzone negatywnie — ginęły.

Tybetańska Księga Zmarłych (Bardo-Thodol)

Zawiera nauki mędrców tybetańskich, zbierane i przekazywane ustnie od czasów prehistorycznych. Spisane zostały około VIII w. n.e.

Według Księgi, można i należy posiąść umiejętność umierania. Od tej umiejętności zależy, czy umrze się w sposób dobry, czy zły. Księga była czytana umierającemu, by był świadom tego, co się z nim dzieje. Ponadto czytanie księgi podczas pogrzebu pomagało żyjącym oswoić się z myślą o śmierci, by nie zatrzymywali duszy swoimi myślami i miłością, by mogła wolna wejść do krainy śmierci.

Księga zawiera dokładny opis etapów, przez które przechodzi świadomość człowieka i dusza podczas procesu umierania. Na początku dusza opuszcza ciało:

„Gdy wydech ustanie, siła witalna zacznie wsiąkać w centrum sercowe mądrości, a Wiedzący będzie doświadczał Jasnego Światła w naturalnym stanie. Wówczas siła witalna Kundalini Siakti cofnie się i ucieknie (...) sprowadzając natychmiast Stan Pośredni."

Na tym etapie zmarły nie wie, że umarł, jest oszołomiony. W następnym etapie zdaje sobie sprawę z posiadania „jaśniejącego" ciała eterycznego, bez wagi i ograniczeń materialnych — może przenikać przez drzwi i ściany. Umysł nabiera jasności, zmysły stają się wrażliwe i doskonale wyostrzone. W następnym etapie zmarły dostrzega także inne dusze, przyjaźnie nastawione.

Według Księgi, dusza może pozostawać w naszym świecie jeszcze długi czas — nawet i czternaście dni. Po śmierci bowiem dusza widzi światła — jasne, oślepiające światła Mądrości i mętne światła Piekieł. Od Karmy duszy — dobrej lub złej — zależy, za którym światłem podąży. Jednakże jest to wybór indywidualny! Dopóki jednak dusza nie wybierze, dopóty będzie pozostawała w Planie Bardo, w sferze zawieszenia. Będzie mamiona przez mętne światło Loki, atakowana przez widmowe demony, będzie cierpieć rozdarcie między chęcią powrotu do ziemskiego życia a potrzebą wyzwolenia.

„Twoje ciało, będąc ciałem mentalnym, nie jest zdolne do śmierci nawet i wtedy, gdybyś był ścinany i ćwiartowany. W samej rzeczy twoje ciało posiada naturę Pustki, i dlatego nie potrzebujesz się niczego lękać. Bogowie Śmierci są tylko twoimi własnymi halucynacjami. Twoje „ciało-pragnienie" jest tylko ciałem skłonności i jako takie jest puste. Pustka nie może uszkodzić pustki; brak cech nie może uszkodzić braku cech!"

Piekło według Thodol to nic innego, jak powrót do świata żywych.

Dusza, jeżeli jest uświadomiona przez nauki przedśmiertne, może sobie wybrać świat, w którym się narodzi lub ustrzec się przed powtórnymi narodzinami. Według Księgi, duszom ze złą Karmą łatwiej jest narodzić się ponownie, gdyż mętne światło Piekieł silniej na nie działa, łatwiej im za tym światłem podążyć.

Nowe odkrycia

Raymond Moody jest doktorem medycyny, zasłynął badaniami nad doznaniami ludzi, którzy przeżyli śmierć kliniczną. Zebrał relacje kilkuset osób, których opowieści od momentu 'wypłaszczenia" EKG do chwili wznowienia akcji serca są zadziwiająco zbieżne z tybetańską księgą.

Według rozmówców Moody'ego gdy człowiek umiera, zaczyna słyszeć przykry hałas, szum, dzwonienie czy muzykę i ma wrażenie, że bardzo szybko porusza się w ciemnym, długim tunelu. Nagle pojawia się w miejscu, gdzie umarł, poza ciałem. Widzi siebie z pewnej odległości. Spostrzega, że nadal ma ciało, ale inne — niematerialne, lecz czuje je bardzo wyraźnie. Pojawiają się zmarli wcześniej krewni i znajomi oraz jakaś istota, jaśniejąca i promieniująca dobrem. Istota ukazuje zmarłemu całe jego życie. Zmarły zdaje sobie sprawę, że zbliża się do granicy między życiem a śmiercią. Czasem wraca, wiedząc że czas jeszcze nie nadszedł i może opowiedzieć o swoich przeżyciach. Gdy nie wróci — nie wiemy, co robi.

Moody twierdzi, że charakter doznań nie zależy ani od kręgu kulturowego, z którego pochodzi doświadczający, ani od religii, którą wyznaje. Opisy odczuć są prawie identyczne!

„Pewnego ranka zebrała się wokół mnie jakby gęsta szara mgła i poczułem, że opuszczam swoje ciało. Wydawało mi się, że szybuję, obejrzałem się i zobaczyłem siebie leżącego na łóżku. Nie bałem się wcale, miałem wrażenie wielkiego spokoju i ukojenia. Nie byłem ani przerażony, ani wzburzony. Po prostu doświadczałem miłego uczucia uspokojenia, niczego się nie bałem. Miałem świadomość, że chyba umieram, i byłem przekonany, że jeśli nie wrócę do swego ciała, umrę, odejdę."

„Ze wszystkich stron nadbiegali ludzie, żeby zobaczyć rozbity samochód. Widziałem ich, byłem w środku bardzo wąskiego chodnika. Kiedy oni znaleźli się całkiem blisko, nie zauważyli mnie. Szli, patrząc przed siebie. A kiedy byli tuż, tuż, starałem się od nich odsunąć, ale oni przeszli p r z e z e mnie."

Charakterystyczne jest, że ludzie którzy byli już po drugiej stronie, ze spokojem oczekują śmierci. Nawet niedoszli samobójcy nie podejmują następnych prób, bo wiedzą, że mają jeszcze coś do zrobienia na ziemi. Dopiero kiedy przyjdzie czas, każdy z nas połączy się z świetlistą, promieniującą spokojem i miłością Istotą — albo narodzi się znowu...

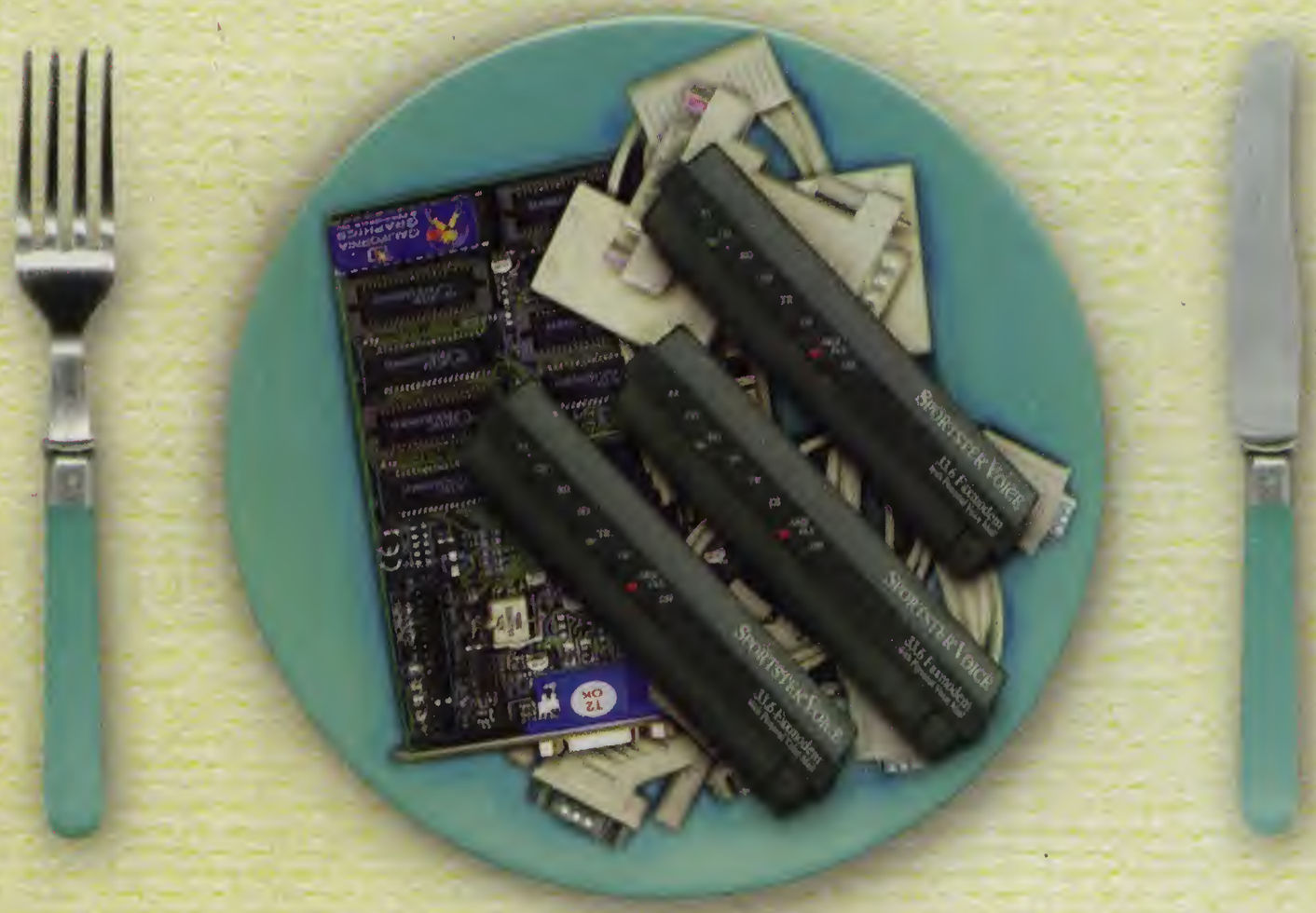
Na podstawie:

G. Rachet, *Słownik cywilizacji egipskiej.*
R. Moody, *Życie po życiu.*
Bardo-Thodol, *Tybetańska Księga Śmierci, czyli Pośmiertne Doświadczenie na Planie Bardo, tłum. Lama Kazi Dawa-Samdup.*

PO ŚMIERCI

Scan Vangis 2010 for
www.retroreaders.makii.pl

Czym to się je?



Internet nie jest nieprzyjazny ani trudny. To tylko kwestia tego, komu powierzasz swoje sprawy.

Jeśli potrzebna ci piękna i funkcjonalnalna prezentacja Twojej firmy w Internecie...

Jeśli chcesz mieć tanią metodę łączności z Twoimi klientami

o każdej porze dnia i nocy z każdego miejsca na świecie...

Jeśli nie wiesz jeszcze, jak Twoja firma może zarobić na Internecie...

Potrafimy znaleźć sposób, by nieomal nieograniczone

możliwości, jakie daje Internet, najlepiej służyły potrzebom Twojej firmy.

SUPER MEDIA

CENTRUM USŁUG INTERNETOWYCH

Warszawa, ul. Senatorska 13/15, tel 828 09 77, 828 09 79, http://www.supermedia.pl